LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS



AÑO 4 N° 21
ARG $ 26,90

DRAGON AGE
INQUISITION

ISSN: 1851-3387
9 771851 338000 00021

RESPAWN ediciones

SNIPER ELITE 3 | THE WOLF AMONG US | ÚLTIMO CARNAVAL | VALIANT HEARTS | SUPER METROID
GAMESCOM 2014 | THE FOREST | LAURA ROMERO | AMD MANTLE | ESTO NO ES PARA MÍ

Jam 4 Life

***ES DIFÍCIL ESCRIBIR UNA NOTA ASÍ** y no dejar que las emociones se apoderen de nuestros pensamientos. Pablo era un colega y compañero del trabajo con el que compartimos los mismos proyectos desde hace más de tres años. De un momento a otro, un hecho inoportuno, de esos que nos cuesta entender, cambió la vida de muchísima gente del entorno de Pablo. Porque Pablo era amigo, compañero, hijo, hermano, esposo. Era sobrino, nieto, ahijado. Era una persona que, como la mayoría de nosotros, estaba inmerso en una sociedad a la que tenía que enfrentar todos los días.*

Su legado, aunque no lo parezca, fue más grande del que él alguna vez hubiese imaginado. La familia creó un movimiento en contra de la violencia. Un movimiento que cada vez tiene más gente. Porque en algún punto, y de alguna manera, entienden que todos somos Pablo, y que nadie es ajeno a dicha realidad.

Y la repercusión fue tan grande que no tardó en hacerse eco en el ambiente en el que Pablo se desempeñaba: la industria de los videojuegos. Un mensaje en una fanpage que aúna a todos los desarrolladores de Latinoamérica fue suficiente. Todos sintieron el dolor por igual, y todos expresaron su apoyo y su indignación, sentimiento que dio pie a una forma de manifestación pacífica, también en contra de la violencia y en concreto homenaje a Pablo Tonello.

La "JAM 4 LIFE: Mourning Against Violence" fue una idea inicialmente propuesta por Agustín Pérez Fernández (referente en esto de las Jams), y moldeada por la comunidad en general. A la hora de organizarse, y para poder llevar a cabo la Jam, se sumó Juan Pablo Chandias, un viejo conocido y compañero de Pablo, Nicolás Castez, Martín Sebastián Wain y quien escribe. La tarea era difundir el evento, supervisarlo, y dar a conocer el mensaje. [IRROMPIBLES] fue uno de los primeros medios en difundir la noticia.

No hay mucho para explicar, en realidad. El mensaje era simple: un hecho lamentable unió a personas de distintos países para ser partícipes de una manifestación cultural, intentando mostrar un rechazo evidente frente a la violencia de hoy en día de la forma en que todos sabemos hacerlo: creando videojuegos. Los videojuegos son el nexo que tenemos todos los de la industria. Es nuestra forma de expresarnos, y cada uno en su rol, estaba dispuesto a hacer esto posible. De nosotros, los organizadores, dependía guiar la actividad, responder todas las preguntas necesarias y, sobre todas las cosas, ver que todo lo que se hiciera fuese con respeto y siempre apuntando al buen gusto y al claro mensaje de solidaridad.

Diferente a otras Jams, la temática de ésta era particularmente difícil, por el tema a tratar y por tener que encontrar una forma de encararla que no se vaya de lo establecido. Pero lo que va a quedar de esta Jam, más allá de los juegos, es la unión. El sentimiento de hermandad que se formó cuando toda Latinoamérica decidió levantar la voz por un mismo propósito. [i]

Lucas Robledo
@LucasRobledo



[BONUS]

¿COMENTARIOS?

Visitá www.irrompibles.net y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***

SEGUINOS EN: /irrompibles  @irrompibles



UN PROBLEMA DE YÍPIDIS

Atrás quedó el carnaval, momento en que elegimos para publicar, por primera vez en la historia de nuestra revista, una tapa dedicada a un juego hecho en la Argentina. Ese juego fue, como es obvio, Último Carnaval, cuyo adelanto exclusivo pudieron ver en [i] 17.

Para nosotros fue emocionante poder entrevistar a los diseñadores, artistas, técnicos y publisher que hicieron posible su desarrollo. Siempre nos gustó alentar a quienes dedican su tiempo a crear los mundos que tanto amamos, y mucho más si son argentinos.

Y ahora, a las puertas de la primavera y tras jugar a Último Carnaval, estamos más que contentos porque nos parece una frontera que atravesamos hacia algo feliz. Pueden ver la review en la página 36 de este número.

Usando el poder de Momo, le mangamos a OKAM Studio unos premios especiales medidos en "laguita", la moneda del juego. ¡Vamos a sortear mucha laguita para comprar cartas raras en la tienda!

¿Cómo? Participen buscando los yípidis (guías espirituales) que escondimos por toda la revista. Cuando los encuentren a los 16, ingresen a bit.ly/1w50ZQY (o usen el QR que ven en esta página), metan los números correctos y dejen sus datos para el sorteo. ¡Fácil! Recuerden que el juego es gratuito y lo consiguen en los mercados de iOS y Android.

Vamos a tirar dados durante septiembre y daremos aviso a los ganadores por mail, en nuestra fanpage de Facebook y en la cuenta de Twitter.

¡Feliz primavera para todos los micos y recuerden: nunca pierdan el glamour!

Dan

[IRROMPIBLES] VS. Gamescom 2014

Der Traum des Kindes

Por Carlos Pollastri
Macko

MOKI, VIEJICA DE CUNA, había vuelto muy cansado de su viaje a la E3 por lo que tuve que sacarme los pantalones de la cabeza, ponérmelos como es debido y embarcarme a Alemania, con la explícita orden de cubrir la Gamescom. Ya estaba familiarizado con tierras europeas por mi visita a los estudios de DICE en Estocolmo el año pasado, así que creí que esto no sería problema. Estaba equivocado.

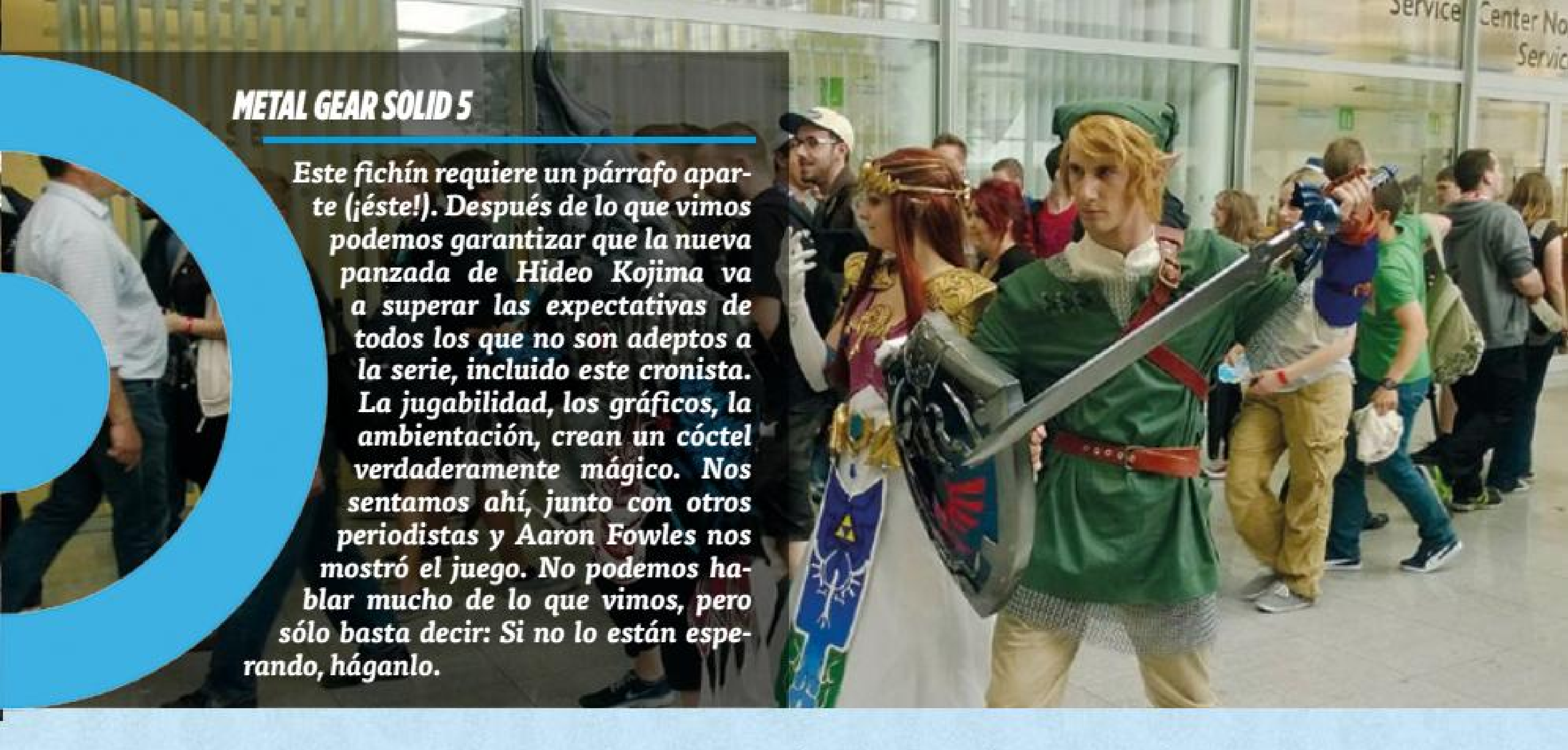
Aunque el viaje en sí tomó meses de planificación, una vez en acción pasó algo que no estaba en los planes. Subí al avión como un apuesto joven de 25 años, con extensa experiencia en el medio que siempre amé y bajé de la aeronave como uno de 20, inmerso en videojuegos, pero todavía buscando su lugar en el mundo. Para cuando llegué al hotel tenía 18, recién salido del secundario y lo único que hacía era fichinear. Llegué a la Gamescom y ya no tenía 25 o 20, ni siquiera 18, sino 15. Lleno de granos, respiraba videojuegos, soñaba con ir a esos gigantescos eventos de los que sólo podía leer, ¡y ahora estaba ahí! A cada paso que daba, más joven era, dejando a un simple niño de 9 años paseando por la juguetería más grande y hermosa que jamás haya visto.

Así me sentí cuando entré al Cologne Exhibition Centre, mejor conocido como Koelnmesse. Había cumplido un sueño, participar de algo tan grande y bello como Gamescom 2014. Vi un montón de cosas, muchas a puertas cerradas y otras como un fanático más, compartiendo la misma emoción. El primer día nos dedicamos a pasear, a ver los stands y palpar la atmósfera del lugar. Conocimos gente –estrechamos muchas manos sudorosas– y organizamos las pocas reuniones que no habían sido pactadas de antemano.

Hubo tiempo también para visitar a la gente de CosmoCover, que tenían en su área juegos como Gods Will Be Watching y el muy esperado Hotline Miami 2, que tuve la suerte de jugar junto a uno de los desarrolladores. El gameplay sigue siendo genial, con nuevas vueltas de tuerca, y la música sigue siendo tan asombrosa como siempre, aunque de a ratos sentí que era un poco más de lo mismo.

Sin dudas fue un recibimiento muy tierno el que nos dio Gamescom, pero en el segundo día empezó la guerra. Para mi fortuna, fui acompañado por un nuevo compañero de aventuras, Jonatan “V4lky” Cisterna, quien ofició de camarógrafo y bailarina de burdel alemán, por si necesitábamos plan de escape. Nos levantamos temprano, nos acicalamos cual micos, desayunamos rudo y encaramos a la estación de tren. En la entrada nos recibió





METAL GEAR SOLID 5

Este fichín requiere un párrafo aparte (¡éste!). Después de lo que vimos podemos garantizar que la nueva panzada de Hideo Kojima va a superar las expectativas de todos los que no son adeptos a la serie, incluido este cronista. La jugabilidad, los gráficos, la ambientación, crean un cóctel verdaderamente mágico. Nos sentamos ahí, junto con otros periodistas y Aaron Fowles nos mostró el juego. No podemos hablar mucho de lo que vimos, pero sólo basta decir: Si no lo están esperando, háganlo.

una máquina que prometía vendernos los pasajes que necesitábamos. A dos tipos que viven de la tecnología no podía vencerlos una simple expendedora de billetes. O eso creímos.

Tras numerosos fracasos pidiendo ayuda a los nativos, los cuales nos miraban de forma extraña mientras tocábamos botones y señalábamos la máquina con cara de perritos mojados, llegó un amable señor que presionó tres botones. La máquina imprimió con gentileza nuestros pasajes. ¡La primera batalla había sido ganada, con ayuda, pero ganada al fin!

De vuelta en el Koelnmesse, las sensaciones eran las mismas, pero esta vez no estaba tierno como un niño sino hambriento por información, como un lobo voraz. Fuimos directo a Electronic Arts, ingresamos al área privada y hablamos con la gente de Dawngate. Mientras esperábamos, jugamos unas partiditas de FIFA 15 con Jonatan, donde lo humillé como es debido. Ya dentro de la sala, nos contaron todos los detalles del nuevo MOBA de EA. Cómo buscan desestructurar la forma normal de jugar el género, cambiando los mapas y el funcionamiento de ciertos elementos, para que salgan partidas más rápidas e impredecibles. Nos mostraron el comic que cuenta la historia, donde los jugadores pueden votar para decidir hacia dónde se dirige la trama. Esto tendrá un impacto real en el juego, incluyendo la aparición de nuevos héroes.

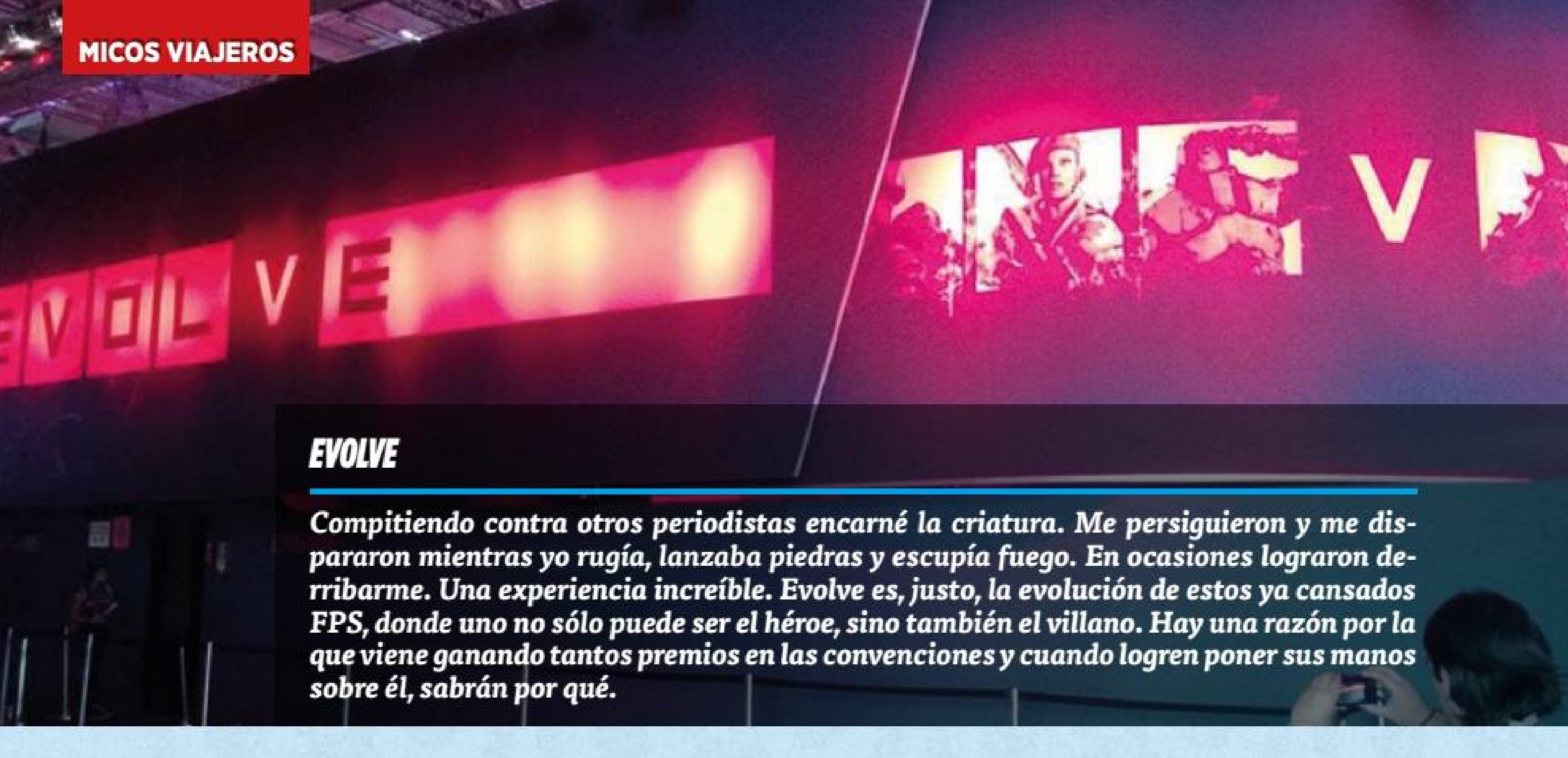
Con la agenda cada vez más apretada no había tiempo para formalidades, así que nos pusimos de pie y corrimos hacia el booth de Konami, donde junto con Tim Blair jugamos al nuevo PES 2015, que este año busca reivindicarse. Acá también Jonatan recibió paliza. El juego, mucho más pulido que su versión anterior, vuelve a postularse como seria competencia para su rival canadiense. Mejor ni hablar de la cara de Tim en un momento ligeramente incómodo cuando nos contaba sobre la tapa del juego y cómo consiguieron a Mario Götze –jugador alemán que anotó el gol que decidió la Final del Mundo contra Argentina– y le dijimos de dónde éramos. Tras unas risas seguimos con lo próximo que nos deparaba Konami: Metal Gear Solid V.

La nueva aventura de Snake nos dejó entonados. Con el tiempo justo –como siempre– corrimos al otro lado del edificio para llegar a nuestra cita con Microsoft. El reloj marcaba que era hora de Sunset Overdrive y, tras puertas cerradas, los chicos de Insomniac nos mostraron el tan esperado fichín lleno de locura, mutantes y bebidas energizantes. Es un sandbox donde somos una de las pocas personas aún no afectadas por esta bebida y tratamos de salvar el mundo. ¿Lo lograremos?

Con esa pregunta dimos unas vueltas más al predio antes de volver al hotel, ya que requeríamos nuestro sueño de belleza como preparación para lo que vendría el día siguiente, The Witcher 3. Mucho lamentamos que la cita con CD Projekt RED sea casi al final del día.

La tercera jornada empezó en Techland, donde como primer plato vimos Dying Light. Cuando uno cree que los FPS de zombies están quemados, aparece una joyita como ésta. Haciendo parkour nos movemos rápida y agraciadamente por la desolada ciudad buscando suministros y armas para sobrevivir. También incluye un sistema de crafting, como en Dead Island, para que nos divirtamos creando nuestro propio armamento, matando zombies de formas ridículas y viscerales. La magia de Techland no terminaba ahí. Nos mostraron





EVOLVE

Compitiendo contra otros periodistas encarné la criatura. Me persiguieron y me dispararon mientras yo rugía, lanzaba piedras y escupía fuego. En ocasiones lograron derribarme. Una experiencia increíble. Evolve es, justo, la evolución de estos ya cansados FPS, donde uno no sólo puede ser el héroe, sino también el villano. Hay una razón por la que viene ganando tantos premios en las convenciones y cuando logren poner sus manos sobre él, sabrán por qué.

Hellraid, un dungeon crawler en primera persona que parece bastante difícil y nos recuerda mucho a Dark Messiah of Might and Magic. ¡Anótenlo en la lista, que promete!

Minutos después fuimos recibidos por Take-Two, donde jugamos Evolve. Oh, Evolve. Para más detalles lean el apartado, porque nuestra apresurada aventura continuaba en TopWare. A esta altura no esperábamos mucho, ya habíamos visto muchos juegos y nuestra lista de fichines esperados rebalsaba, pero cuando la distribuidora de Two Worlds habla, uno escucha: estos tipos pusieron dinosaurios en la secuela. Llegamos y con humildad nos mostraron Raven's Cry. Situado en el siglo XVII, encarnamos un pirata al que no le interesa nada ni nadie salvo su propio pellejo. Promete tomar la temática de piratas en serio y cuenta con un sistema de barcos similar al de Black Flag, pero mucho más complejo. Humitas abstenerse.

La noche se abalanzó sobre Colonia y era hora de CD Projekt. Tan solo entrar al sector de prensa nos recibió con la edición coleccionista del juego tras un vidrio. Respiramos tan cerca que lo empañamos. A su izquierda, un Gerardito de Rivia tamaño real nos miraba con su pícara cara de Brujo. A su lado, aferradas a la pared, sus dos espadas.





Los polacos nos mimaron, nos dieron bebidas, algún tentempié y nos invitaron a pasar a un pequeño teatro donde veríamos el juego en acción. Corriendo en una PC, sentimos la gloria frente a nosotros. El hombre de Rivia emprendía una aventura para tratar de encontrar a una joven ligera de ropas, que llevó 40 minutos y nos pareció poco. Visual apabullante, soberbio voice acting, una ambientación increíble y un sistema de combate mucho más fluido. Sin exagerar, The Witcher 3 aspira a ser el RPG de la década y si preguntan a este servidor, lo va a ser. Finalizada la demo preguntaron qué es lo que menos nos gustó: "Que falte tanto para que salga".

El día había terminado. Hora de abandonar el Koelnmesse y dejar atrás las tierras germanas. A cada paso que daba sobre la maltratada alfombra, sentía el peso de los años cayendo sobre mis hombros, mis piernas ya no respondían con fidelidad. Bien podía ser el cansancio de tres días ajetreados, pero en el fondo sabía que era aquella magia de Gamescom que me dejó sentirme un niño otra vez abandonando mi cuerpo. Por suerte lo que nunca va a abandonarlo es esta pasión por los fichines que me acompaña desde la cuna. La misma que me trajo hasta acá y que es seguro me llevará a muchas aventuras más. [i]

Los juegos de Gamescom 2014

Anuncios con acento alemán

SILENT HILLS (P.T.)

A esta altura, los juegos mentales de Hideo Kojima son un clásico, pero por alguna razón seguimos cayendo. Nadie miró dos veces el anuncio de muy bajo perfil de P.T. en el escenario de Sony. "Vayan a jugar este fichín de terror, que ya está en la Store", dijeron. Quién hubiera dicho que era un teaser jugable para un nuevo Silent Hill producido nada más y nada menos que por Hideo Kojima y Guillermo del Toro. ¿Teaser jugable? ¿Eso con qué se acompaña? No solo nos sorprendió, sino que inventó un nuevo tipo de demo que, cual Jack In A Box, anuncia un juego a puro misterio. En sí, el teaser no parece decir mucho sobre cómo será Silent Hills, ¡pero qué sorpresón nos llevamos!



THE TOMORROW CHILDREN

¡Santos simuladores de marxismo, Batman! The Tomorrow Children es como un Lemmings comunista, donde nuestro objetivo es recuperar la tierra y la humanidad del Vacío. Después de un horrible experimento ruso que buscaba unir toda la conciencia humana en una sola, nuestro objetivo es salvar a la humanidad y pelear contra terribles criaturas que acechan a nuestra pequeña sociedad. El juego promete libertad para hacer lo que prefiramos y progresemos como más nos guste, controlando un montón de unidades en "El Vacío". Todavía en desarrollo, tienen grandes planes para lo que ya se ve como un fichín complejo pero más que interesante.



THE VANISHING OF ETHAN CARTER

¿Qué pasaría si Myst tratara sobre la desaparición de un joven muchacho? Algo así parece The Vanishing of Ethan Carter, con gráficos increíbles y puzzles menos cerebrales, que piden recrear extraños sucesos siguiendo las pistas en la escena de crimen, todo para revelar qué fue de Ethan Carter. Con un gran enfoque en la narrativa, el juego tiene inspiración en Lovecraft y utiliza un sistema de pistas que no busca decirnos qué hacer, sino ayudarnos en el proceso de razonamiento.



WiLD

Michel Ancel tiene fama de ser medio loquito, pero con lo poco que vimos de WiLD, diríamos que vayan trayendo la camisa de fuerza, porque no hay forma que cumpla lo prometido. En un mundo completamente abierto –donde ninguna partida será igual, según Ancel–, podremos encarnar seres humanos o varios animales luchando contra depredadores y los peligros de los cuatro elementos en el mundo prehistórico. El entorno es del tamaño del continente europeo, el clima es dinámico, estará regido por estaciones, y todas las criaturas en WiLD serán jugables, ¡incluso las truchas! INCLUSO. LAS. TRUCHAS. Chau.



UNTIL DAWN

Hace ya un par de años, Until Dawn había sido anunciado como un juego para PS Move, y no supimos mucho más. Ahora sabemos que fue "reimaginado" para PS4. Este fichín, cual slasher flick, pone a ocho adolescentes acampando en una montaña solitaria y, a medida que avanzamos, el asesino se los va cargando de a uno. Con un estilo muy Friday the 13th y unos gráficos del amor, serán nuestras decisiones las que marquen el destino de estos mozalbetes.







Crawl

“The Dungeon Crawler Where Your Friends Control The Monsters”

Por Tomás García
@Zripwud

***UNA GOTA GORDA DE SUDOR** recorre lo alto de mi frente, mi ojo derecho late al ritmo de mi fatigado corazón y relojea con desconfianza a mis acompañantes. ¡Lacras! Lo único que quieren es matar, arrancarme lo poco de humanidad que me queda, pero no lo voy a permitir. Corro por el calabozo, la puerta se cierra detrás de mí y por el rabillo del ojo veo cómo sonríen vilmente. Las fantasmagóricas figuras se transforman en criaturas escapadas de una pesadilla.*

[No sé qué mal provoqué, pero mis dos hermanos y mi primo están tratando de matarme. Lo único fue invitarlos a casa a jugar un poquito de Crawl, ¿qué hay de malo en eso? Tendría que haber considerado que un fichín que enfrenta a tres jugadores contra uno por escapar de un eterno calabozo puede sacar lo peor de nosotros.]

En el silencio, siento tres figuras etéreas revoloteando alrededor, ansiando mi esencia, mientras destruyo cajas y barriles en busca de oro. Atravieso los pasillos con velocidad, hasta que una puerta trunca frena mi avance. Estrellas satánicas en el piso marcan los puntos de acceso a otro plano de existencia, y frente a mis ojos se materializan las criaturas infernales.

[No hay experiencia como esta en ningún lado y, aunque todavía en Early Access, se postula como uno de los mejores fichines competitivos de multiplayer local. Ideal para jugarse unas partidas al viejo estilo LAN, bien local y con los primos.]

El enorme minotauro descarga su martillo, me desgarra de principio a fin y mi esencia escapa a borbotones. Sólo queda la estela de mis lamentos flotando por el espacio. Pero quien acaba de recuperar su humanidad sabe lo que quiere, recorre veloz los pasillos hasta el mercader, donde cambia la sangre recolectada por oro. Con eso, compra una espada de verdad, aprende un poderoso hechizo y vuelve a las escaleras para sumergirse aún más en el cavernoso abismo.

[Maldigo en voz baja a mi primo que deja escapar una risotada mientras baja los peldaños del último piso. Aprovecho el momento para subir de nivel a mis criaturas. Los tres tipos tienen varias evoluciones disponibles, con apariencias, estilos y ataques diferentes. Elijo las que se adecuan a mi estilo de juego, pero al iniciar el nuevo piso veo que el mico no tiene intenciones de dejarnos atacar. Corre hasta el portal y, antes de poder maldecirlo, se encuentra frente al boss final.]

Ahora quienes buscaban matarme son mis únicos aliados. Entre los tres encarnamos a una criatura del más allá, puro tentáculos y ojos láser; nuestro único objetivo es evitar que el aventurero salga vivo del calabozo. Olfateo su esencia que transpira a través de sus poros.

El sutil aroma a humanidad inunda el fondo del abismo. Y una sonrisa diabólica se dibuja en mi rostro. [i]

Vean más sobre Crawl en: www.powerhoof.com/crawl

POWERHOOF | ACCIÓN, RPG | PC, MAC, LINUX



The Crew

I've been everywhere

TENDRÍA QUE HABERLE DICHO QUE NO. Que tenía cosas que hacer. Pero acá estoy, esperando en el auto, embolado mirando la luna. ¿Habrán llegado nomás? Pobres selenitas, que te caigan así, sin avisar. Mi hermano, afuera, charla con ese pelado molesto que ni se bajó de su deportivo. Parece que ya terminó. Menos mal, muero por un baño. Viene con ese paso canchero que sabe que me molesta. ¡Apurate, querés! Me sonríe, el muy... ¡PUM! ...banana. Cae de boca. El pelado vuela. Los uniformados caen. Tarde, siempre tarde. Yo no. Era mi...

Cinco años me comí adentro. Cinco. Y recién ahora se acuerdan de mí. La red de contrabando automotor se extendió por todo el país. Mi país. El mejor del mundo, del universo: los Estados Unidos de Norteamérica. Amén. Confían en mis dotes de conductor. Quieren aprovecharse de mi sed de venganza. Y yo queriendo orinar. En ese momento no pude hacer nada por él. Ahora es tarde. La familia es lo primero. Y lo último. Ya no confío en nadie.

Me dan a elegir un vehículo. Un auto, parece. Está tierno. Hay que andarlo mucho. Mejorarlo. Ganar carreras. Saltar, esquivar, chocar. Infiltrarse en un antro de maleantes no es moco de pavo. Hay que demostrarles quién es el mejor. Competir acá y allá. Un poco en cada lugar. Y si el camino se termina, qué más da, las praderas no son sólo verdes. La tierra de los libres tiene menos pozos que las avenidas en "Las Pampas", creo. Por el nombre suena lejos. No se me ocurre otro país. Nunca presté atención en la clase de Geografía.



En prisión me aislé de todos. Desconfiar es la primera ley. Me cuesta vincularme. Los que me cruzo en la ruta insisten en ser mis "amigos". Qué palabra tan desgastada, mal usada. Corremos juntos algunas misiones y ya. Nada más. Sitehevistonomeacuerdo. Pero insisten. Son pesados. Cierto es que a veces soy yo el que los busco. No es de flojo. Bueno, quizá un poco. La soledad no suele ser buena consejera. Nada más.

Qué difícil es manejar estos autos. Por mucho que mejoren. Y mejoran, se nota. Cuesta maniobrar. El volante por momentos se sacude. Los cambios no entran. Aprieto bien a fondo el embrague. No entra tercera. No entra. Entró. Pierdo tiempo, terreno. Todo realismo se cae a pedazos. Sigo a pesar de todo. No me doy por vencido.

Este derrotero parece no tener fin. Salto de ciudad en ciudad. Detroit, Chicago, Las Vegas, Los Ángeles, Miami, Nueva York. Siempre me llamó la atención esa estatua oxidada. ¿Libertad? ¿Para quién? Para el que mató a mi hermano. Para el que me privó de un lustro de estrellas. Tengo que seguir adelante. Por los inocentes. Por los delincuentes. Por los que todavía están vivos. Yo ya no cuento. Si supieran el final de mi historia... En realidad, ni yo mismo lo sé.

UBISOFT | IVORY TOWER | CARRERAS | PC, PS4, XO

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun



Copa Latinoamérica Parada Competitiva 2014

Argentina de fiesta al compás de League of Legends

EL 19 DE JULIO FUIMOS PARTÍCIPES de uno de los eventos más grandes de League of Legends en la Argentina. En esta Parada Competitiva observamos a cuatro grandes equipos de Latinoamérica: Isurus Gaming, Lyon Gaming, Pex y Tesla Gaming, enfrentándose para ser los campeones de esta etapa y obtener un lugar en la International Wild Card. Una increíble fiesta se llevó a cabo en el predio de Costa Salguero, donde más de 4500 personas alentaron, se emocionaron y disfrutaron del enorme espectáculo.

El evento contó con un impactante concurso de cosplay que tuvo a dos estrellas de la escena como anfitrionas: Missyeru, la invitada especial y famosísima cosplayer de Los Ángeles, mejor conocida por su Traje de Vi, y la ya conocida y talentosa Glory Lamothe en su nuevo rol como conductora.

Mientras el público se acomodaba, nos fuimos a buscar a Facundo "Kala" Calabró, Manager de Isurus Gaming, el único equipo que representaba a nuestro país. Con semblante tranquilo, como de costumbre, le preguntamos qué se sentía ser el único representante de Argentina en semejante competencia: "Estamos tranquilos porque sabemos que vamos a tener el apoyo de la gente. Además, los chicos se estuvieron preparando bastante."

Tranquilo y confiado, parecía que había algo más detrás de esa actitud apacible, así que indagamos un poquito por alguna cábala o preparación especial: "El único que tiene una cábala es Javo que se afeita, pero hoy no se afeitó, así que no aplica. Yo no creo mucho en eso pero nos trajeron un regalo, una torta, veremos si nos da suerte."

Mientras le deseábamos éxito a Kala, el público coreaba los últimos segundos de la cuenta regresiva que daba lugar a un show musical impresionante. Pasando por distintos ritmos y con más de diez artistas en escena, el tema principal de League of Legends dio comienzo a la competencia. No vamos a relatar las partidas, porque la idea no es aburrirlos, pero podemos decirles que estuvieron llenas de emoción, no sólo por los equipos y su desempeño, sino por el rugir del público que acompañó cada jugada.



Terminado el concurso de cosplay, nos reencontramos con Facundo Calabró tras haber sido derrotado por Lyon Gaming: "Triste por haber perdido, pero la verdad que el equipo rindió bien. Hace mucho que estamos juntos y era el primer torneo que jugaban dos personas del equipo. Todos cometimos algunos errores, pero se pudieron adaptar y jugaron bien. Así que contento por eso." Y desde acá, más que orgullosos por cómo representaron a nuestro país y unas sinceras felicitaciones para los ganadores, PEX.

Teníamos esperanzas en el representante argentino, pero en esta ocasión no pudo ser. A pesar de este leve sabor amargo, la pasamos bien, disfrutamos de un gran show y esperamos con ansias la Parada Competitiva 2015. Si alguien tenía dudas acerca de los videojuegos como deportes electrónicos, aquí se disiparon. [i]

Por Matías García
@matiasga88



Por qué importan los spoilers

Nadie exagera, el que está mal sos vos

IMAGINATE CONOCER EL RESULTADO DEL PARTIDO ANTES DE QUE EMPIECE. *¿No tiene la misma gracia, verdad? Sí, podés apreciar las jugadas, vibrar con las llegadas al arco sin saber si esta vez entra o no (sabés que va a entrar tres veces, pero no sabés en qué minutos). Te vas a divertir igual, pero no va a ser lo mismo.*

¿Por qué? Porque gran parte del sentido narrativo consiste en el manejo de la información, de cuánto te digo y cuánto no te digo aún. Muchas grandes obras audiovisuales y literarias pueden ser miradas, leídas o jugadas de principio a fin, una, y otra, y otra vez, porque su calidad así lo permite, o porque la trama permite varias lecturas. Pero siempre existe la primera, la inicial, la que el narrador talla con ojo fino para que experimentemos en aquella sagrada vez frente a la obra en cuestión. Una vez que ya conocemos los eventos que conforman la historia, no podemos volver a verla con los mismos ojos. Esa vivencia, a la que sólo tenemos acceso una vez, se transforma en otra cosa. Y nadie tiene derecho, con su torpeza al hablar, de privarte de esa vivencia.

A esta altura todos sabemos el desenlace de Sexto Sentido, y es entendible que algunos spoilers tengan fecha de caducidad luego de varios años, pero hay que recordar que tiempo atrás, se trató de un estreno que se daba en los cines. Algunos pudimos impactarnos con el giro, otros no porque ya les habían ido con el chisme o porque lo escucharon en la peluquería, donde una señora lo gritaba a viva voz sin importarle el prójimo. No es la misma película, señores. No es la misma película conociendo el giro que sin conocerlo, aún cuando pudo resultar previsible para los más despiertos (el director da varias pistas, pero hay que saber verlas).

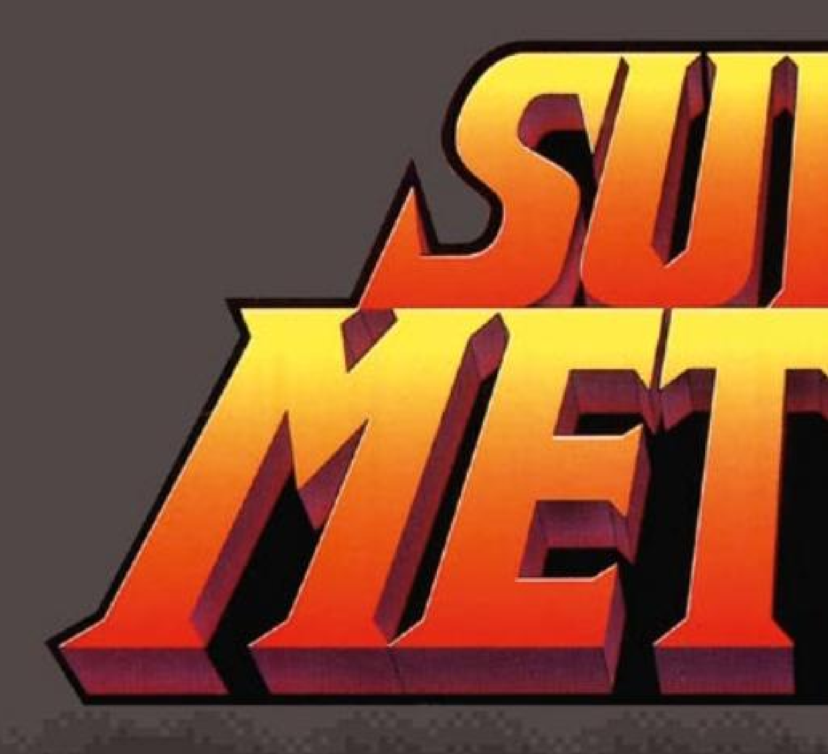
Es comparable a interrumpir el acto de un mago y mostrar el doble fondo de su galera al resto del público. Sabemos que la magia no existe, que estamos frente a una ilusión, y que nos estamos dejando engañar a modo de divertimento. No sos más inteligente, entonces, por revelar el truco. Sólo te hace un aguafiestas.

El narrador, indefenso, no puede hacer nada para que esos eventos futuros no lleguen a tus oídos. Le queda confiar ciegamente en las buenas intenciones de los que te rodean. Pero en la era de Internet nunca falta el inadaptado que te clava el fotograma del cadáver de tu personaje favorito de Breaking Bad, dos días después de que lo hayan pasado por tele. Te lo perdiste porque estuviste laburando hasta tarde dos días seguidos, lo bajaste, esta noche lo vas a ver por fin, pero antes una pasadita por Facebook a ver en qué anda el mundo y AAAAY, ahí está, ahí está... listo, ya no es lo mismo.

En una era donde las historias se valen cada vez más de revelaciones impactantes para sorprender al espectador que ya lo ha visto todo, y en la que no vemos el contenido en un determinado día y horario sino en los tiempos que nosotros mismos estipulamos gracias a servicios como Netflix o las descargas por internet, es un lindo gesto pensar un poco en el otro y no ir arrojando spoilers innecesarios como granadazos a la diversión ajena.

Cuando hablamos con alguien de algo que ambos vimos, no charlemos de la trama a todo volumen. Intercambiemos impresiones, o bajemos la voz. El mundo va a ser un lugar mejor. [i]

Por Santiago Figueroa
Morton





***ESTOY MUY SOLO Y TRISTE, EN ESTE MUNDO ABANDONADO.** Tengo la idea de irme al lugar que yo más quiera. Me falta algo para ir, pues caminando yo no puedo. Tengo que conseguir muchos misiles. ¿Qué hago aquí? Ridley mi archienemigo, una especie de dragón pirata, atacó la Colonia Espacial y se robó el espécimen bebé de Metroid. Escapé a la inminente explosión pero lo seguí con mi nave hasta este distante planeta llamado Zebes.*



Aquí no hay personas. El ambiente no es amigable. Hay espacios en los que no puedo pisar, otros no puedo alcanzarlos y en algunos el aire está saturado de un tóxico para mi salud. Nunca me sentí tan solo.

Este planeta me quiere fuera. Cada milímetro exuda hostilidad. Pero he superado desafíos similares, y no pienso irme sin mi Metroid. Descubro tecnología alienígena, restos de una civilización perdida. La uso para avanzar, regreso tras mis pasos y tomo nuevos caminos.



Mis hallazgos me permiten saltar más alto, disparar más fuerte, llegar más lejos. Pero este progreso atrae a criaturas más poderosas, que llegan para atacarme como si yo fuera un agente patógeno, pululando en las entrañas de un organismo viviente.





Mario nunca nos hizo sentir esta soledad. Tampoco Sonic, ni siquiera Raziel. Es Samus la que nos lleva a vivir sus aventuras envueltas en climas opresivos y desolados. A temer por nuestra vida en cada rincón. Super Metroid es capaz, con sus humildes 16-bits, de generar la tensión (y los sustos) de un Dead Space, de deleitarnos con una de las mejores bandas sonoras, de darnos una de las batallas finales más épicas de todos los tiempos.



No todo ser vivo en Zebes me quiere ver muerto. A veces me detengo a apreciar la vegetación, que embellece los caminos que me toca atravesar. También he visto criaturas amistosas. Imitar algunos de sus comportamientos será clave para escapar de aquí.



Super Metroid es una masterclass de diseño de videojuegos. Instaura varios de los conceptos que veremos luego aplicados en los juegos modernos. Comenzar una partida nos transporta a una época gloriosa, a un planeta distante y lejano, vistiendo los zapatos de una cazadora de recompensas intergaláctica que ha sabido conquistar el corazón de todos los gamers. Jugar Super Metroid, a veinte años de su lanzamiento, no se siente como un viaje al pasado, sino al futuro.


Por Santiago Figueroa
Morton

El camino del mico [1º parte]

Los videojuegos bajo la lupa del Monomito

HABÍA UNA VEZ, *hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana, un señor llamado Joseph Campbell. Campbell era mitólogo, y como buen mitólogo estudió y analizó los mitos, leyendas, religiones e historias populares de miles de años atrás y de todas partes del mundo. Descubrió entonces que la mayoría de las historias siguen un mismo patrón argumental, que bautizó "Monomito".*

La estructura del Monomito –llamado también el viaje o camino del héroe– es, a grandes rasgos, la siguiente: describe a un "héroe" que vive en su mundo común y rutinario, hasta que recibe una llamada a la aventura y parte de su hogar. Ayudado por algún objeto extraordinario y/o guía, comienza un viaje por lo desconocido y atraviesa múltiples peligros. El héroe sortea varios obstáculos y pruebas; se enamora, se frustra, conoce aliados, enemigos e incluso a sí mismo, adquiriendo habilidades que ni él creía posible. En la recta final de su aventura, cumple con su objetivo, obtiene su recompensa y emprende el regreso a su hogar (o no), mucho más sabio que cuando partió.

¿Les suena de algo? Seguro que sí. Este arquetipo es la base de casi todas las historias de aventuras o relatos épicos. En el séptimo arte tenemos casos muy reconocibles como The Matrix, Volver al Futuro, o el ejemplo más idóneo del cine: Star Wars. En el ámbito de la literatura, podemos nombrar clásicos como Don Quijote de la Mancha, Viaje al Oeste, la Divina Comedia, y otros más contemporáneos como El Señor de los Anillos y Harry Potter. Todas obras que cumplen, detalle más, detalle menos, con el mismo esquema argumental. Pero es en las mitologías y en las religiones donde se encuentra el mayor exponente de la estructura heroica. El Cristianismo, el Budismo, el Islam, la mitología griega o la egipcia, por nombrar sólo algunos, son ejemplos donde se ve representado el arquetipo del Monomito, cada uno con sus propias figuras heroicas.

Lo cierto, es que el camino del héroe de Campbell fue aplicado al estudio de múltiples relatos, obras y formas de entretenimiento durante años –y lo sigue siendo. Sin embargo los videojuegos, aunque son una gran fuente de historias y un medio narrativo tan digno o incluso mejor que otros, pocas veces fueron objeto del mismo análisis. Es por eso que en Irrompibles decidimos poner los fichines bajo la lupa del Monomito, explicando las fases que lo componen y ejemplificando con algunos casos del mundo gamer.

La teoría del Monomito fue estudiada y modificada varias veces desde su creación –un ejemplo es la versión de Christopher Vogler llamada El viaje del escritor, realizada en los '90. Aquí utilizaremos la versión original, publicada por Joseph Campbell en su libro El héroe de las mil caras (1949), la cual consta, contando todas las etapas y sub-etapas, de diecisiete fases. No vamos a explicar todas porque algunas son muy parecidas entre sí y otras no se usan muy seguido (y además el espacio es tirano). Tengan en cuenta también que el esquema del camino del héroe no siempre se sigue a rajatabla. La mayoría de las obras prescinden de algunas etapas, les modifican el orden o las representan de forma más simbólica. Cada caso es distinto y muchas veces –por no decir todas– está ligado a la interpretación, así que no lo piensen como una fórmula absoluta.

En fin, ya basta de preámbulos y comencemos esta aventura por el mundo de los videojuegos.

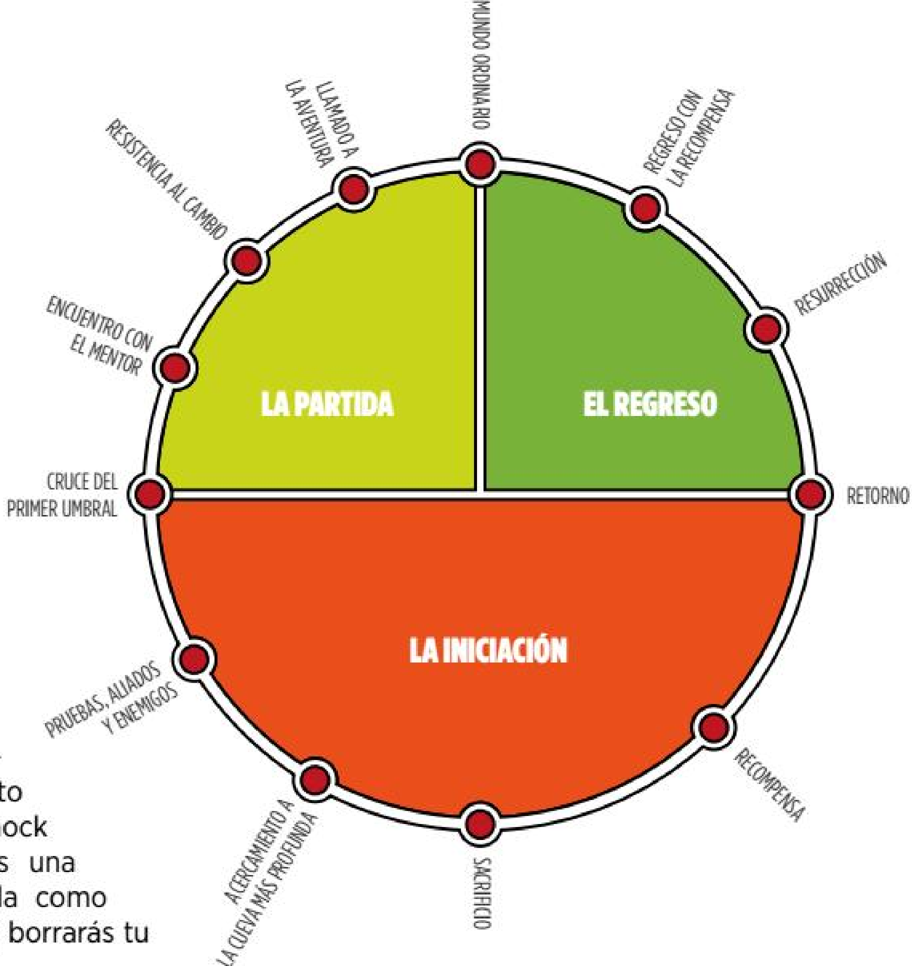
Nota: Para ejemplificar cada una de las fases del camino del héroe, es preciso relatar pasajes de argumentos de varios juegos, por lo tanto es imposible no generar spoilers. Lean con atención, si ven que se nombra algún videojuego que no hayan terminado, saltéense esa parte (en especial en etapas más avanzadas).

La llamada de la aventura

Primera etapa del arco inicial conocido como La Partida. Como decíamos antes, acá el héroe vive tranquilo en su mundo ordinario hasta que recibe una llamada que lo impulsa a iniciar un viaje a lo desconocido. Esta llamada puede presentarse de varias formas. Puede ser una situación, una invitación de un tercero, un mensaje li-

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

teral, o también partir de la propia voluntad del héroe.



¿Y en los juegos?

Una de las sagas que mejor cumple con la estructura del Monomito es The Legend of Zelda. El llamado en Ocarina of Time es bastante evidente: Navi despierta a Link diciéndole que el Gran Deku Tree lo ha invocado para encomendarle una misión. Es el formato quizás más clásico. En BioShock Infinite, en cambio, tenemos una buena muestra de la llamada como mensaje: "Tráenos a la chica y borrarás tu deuda".

Otro buen ejemplo es el primer Silent Hill. Recordarán que el juego comienza con un accidente de auto, en el cual iban Harry Mason y su hija Cheryl. Luego del choque, Harry despierta y descubre que Cheryl ha desaparecido y no tiene más remedio que salir a buscarla. En este caso la llamada es presentada por la propia circunstancia del accidente que impulsa al héroe a iniciar su viaje.

La negativa al llamado

Hay veces en donde el héroe no responde al llamado a la aventura, aunque luego termine aceptando. Es un rechazo a su destino, en general debido al miedo a alejarse de su zona de confort y enfrentarse a lo desconocido.

¿Y en los juegos?

Bueno, esta etapa es bastante particular y puede ser un poco difícil encontrarla, pero si prestan atención van a ver que está casi en todos lados. En The Last of Us se puede apreciar muy fácilmente cuando Joel se niega en un principio a escoltar a Ellie fuera de la zona de cuarentena. En Enslaved: Odyssey to the West también se representa muy bien la resistencia al llamado, ya que la negativa es un tema central de su argumento y ocupa un gran porcentaje de la aventura por parte del protagonista Monkey, que es manipulado por Trip por medio de la diadema.



Pero el caso más interesante es el que explican James Portnow y Daniel Floyd en un capítulo de Extra Credits dedicado al fabuloso Journey, de Thatgamecompany. No es raro imaginarse que un juego con ese nombre siga casi a la perfección la estructura del camino del héroe, pero Portnow cuenta que cuando jugó Journey no fue capaz de encontrar esta etapa, hasta que se dio cuenta de algo. La mayoría de los jugadores lo primero que hacen apenas pueden controlar al abrigado personaje, es darse media vuelta y explorar el desierto que tienen a sus espaldas. Se rehúsan por un momento a seguir el objetivo establecido, hasta que satisfacen su curiosidad o el juego los regresa de nuevo al camino. Lo fascinante es que esta negativa se aplica a muchísimos videojuegos. ¿Cuántos de ustedes al jugar un sidescroller –como Mario o Sonic–, prefirieron ir hacia la izquierda antes de avanzar a la derecha como corresponde?

Esta etapa no siempre la encontramos en el argumento de un fichín, pero muchas veces aparece de forma implícita en la conducta del jugador. Interesante, ¿no?

Y hasta acá llegamos por el momento, queridos micos. Este es apenas el principio, vamos a tomarnos un descansito para continuar con el periplo en el siguiente número. ¡Hasta entonces! [i]

CHICA [i]: Laura Romero | twitter.com/lauritta168
TEXTOS: Lucía Velarde Mulligan



Viento, retro gaming y Grim Fandango

***LUEGO DE IDAS Y VUELTAS,** la sección que muestra las personalidades femeninas del medio volvió para quedarse, a cargo ahora de nuestra querida Laura Romero. Tiene 22 años y creció en Río Gallegos, una ciudad con mucho viento y frío en la provincia de Santa Cruz. Estudiante de publicidad, es redactora en [IRROMPIBLES], The Gamerz Corner y Cultura Geek, aportando su visión personal del medio. Decidida, determinante y defensora de las aventuras gráficas, Lauritta no se anda con pavadas.*







Lau, ¿cómo te definirías? ¿Qué juegos jugás? ¿Qué buscás en un juego?

Me gusta pensar que soy retro gamer, me gustan mucho los juegos viejos y soy fanática de géneros que casi murieron. Los juegos indies me salvaron un poco la existencia en una generación llena de shooters. Soy súper competitiva, nunca me ganen en un Mario Kart o en una pelea de Tekken, es peligroso. Soy súper perfeccionista, no tengo paciencia y no me gustan los juegos online. Me encanta coleccionar figuras y armar maquetas de Gundam. Amo las aventuras gráficas y los juegos musicales. También me gustan mucho los de plataformas. Para mí los juegos tienen que tener muy buena música y una estética que encante. No me importan tanto los gráficos, prefiero que me den una buena experiencia, una historia, como recorrer las páginas de un libro.

Creciste en Río Gallegos. ¿Cómo fue ser una chica gamer en un lugar tan chico? ¿El frío y el viento son una buena excusa para quedarse adentro y jugar?

Fue difícil. Allá no hay mucho para hacer. Cuando tenía 9 años cerraron el único cine que había. Lo que quedaba para entretenerse era caminar por las seis cuadras del centro de la ciudad o salir al boliche, siendo un poco más grande. Realmente no encontraba diversión en eso, por lo que andar en foros, leer o jugar con mi papá o mi hermano menor fueron mis grandes distracciones. Así descubrí mis tres amores: Day of the Tentacle, Grim Fandango y The Neverhood. Me la pasaba encerrada en casa, jugando al básquet o en el patio con mis perras. Me trataban como la rara,





me decían machona porque jugar era de varones. Hasta que vine a vivir a Buenos Aires.

¿Cómo cambió tu vida al llegar a la gran ciudad?

Capital fue un cambio enorme, hay miles de cosas para hacer. Además había conocido gente en un foro de juegos y encontrarlos en persona fue increíble. Muchos de ellos siguen siendo mis amigos o incluso colegas de otros medios gamers. Hasta mi novio salió de ese gran grupo de amigos. Todo eso fue de gran ayuda al mudarme acá, no me sentía tan sola y no era la rara, había muchos más como yo.

¿Qué es lo que más extrañás de vivir en el Sur?

Muchas cosas. Además de mi familia, o mi perra Frida, extraño mi cuarto, extraño el viento (sí, se puede extrañar). Hasta los 12-13 años sin importar si había 80 km/h de viento, salíamos a jugar a la pelota o andar en bici. A la Play se jugaba de noche, cuando nuestros padres nos llamaban a cenar o porque ya era tarde. Pero lo que más extraño es salir al patio, mirar el cielo y ver estrellas. Muchas, muchas estrellas. Acá se pierden por todas las luces. Me divierte cuando en Capital anuncian alerta de vientos fuertes, me río y salgo al balcón a volarme un rato y sentirme por cinco minutos como en casa.

¿Cuál es tu motivación? ¿Qué querés lograr en la industria?

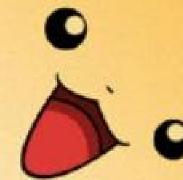
Me encantaría llegar algún día a trabajar en la publicidad de videojuegos, principalmente de Sony, pero mientras tanto voy aportando mi granito de arena desde el lado del periodismo gamer para no quedarme sentada sin hacer nada. Trato de hacer reviews objetivas y que dejen una marca en quien las lea, porque si paso y no dejo huella, ¿para qué paso?

¿Cuál fue tu mejor experiencia como gamer?

Estoy entre dos experiencias totalmente distintas. Haber jugado desde chica con mis padres a tantos juegos que me marcaron, como Grim Fandango, en el que cada uno en casa tenía su save y nos ayudábamos entre todos. Y haber estado el año pasado en la E3 viviendo la llegada de la nueva generación allá. Esa feria es una locura, conocí mucha gente espectacular y ese show gigante te deja sin palabras. Verlo en la compu no muestra la magnitud de todo el evento, ¡es gigante!







Contanos qué es eso de que no te gusta jugar online. ¿Por qué?

No me gusta. Veo a mi hermano y a otros amigos jugar y putear a las personas que no juegan bien según ellos, me parece estresante. Prefiero fichinear tranquila, sola, disfrutando a mi velocidad, es otra experiencia. Además, la mayoría de los juegos online son géneros que no me gustan, como los Shooters o los RPGs, no me va farmear experiencia. Igual hay muchos juegos de otros géneros que son sí o sí online, en esos casos me corto sola, hago mi vida dentro del juego e ignoro a los demás. Me ha pasado de entrar al Need for Speed Rivals y, siendo policía, venía otro pibe que también lo era y me chocaba, me atacaba y me rompía el auto, y no me dejaba jugar en paz. Lo kickeamos de la partida igual. Re insoportable.

Ahora estás a cargo de esta sección tan polémica. ¿Cuáles son tus objetivos para Chica [I]?

La idea es darle visibilidad a las chicas que están en esta industria, en cualquier parte, mostrarle a la comunidad sus aportes, y especialmente demostrar que no hay sólo hombres jugando en este país. Además, quiero evitar que las chicas se vuelvan objetos, porque tienen mucho para decir, no son sólo un cuerpo bonito. Algo importante también a destacar es que las chicas juegan y esta sección ayudó a muchas en sus vidas y carreras, llegando a ser más que un hobbie.

Y la pregunta obligatoria: en un apocalipsis zombie, ¿cómo sobrevivís?

La verdad, creo que me pongo a llorar y me da un ataque de pánico. Amo el Resident Evil, pero me saca de quicio ni bien aparece un zombie viniendo hacia mí. Asumo que sería la médica o la cocinera. Sé de primeros auxilios y soy buena preparando comidas con pocos ingredientes. Soy muy cagona. ¡Jajajajaja! [i]







Historia de un juguete

"Los únicos privilegiados son los niños"

Por Cecilia Barat
@La_Barat

***NO SIEMPRE EXISTIÓ LA INFANCIA. EN REALIDAD, CASI NUNCA.** Durante miles de años en la humanidad hubo niños en crecimiento. Es decir, varones y mujeres en estado de inmadurez biológica quienes requerían los cuidados especiales de su entorno hasta adquirir autonomía psicomotriz, alimentaria y de raciocinio.*

La Infancia, así como la conocemos, tiene poco más de dos siglos. Fue surgiendo de a poco, evolucionando, hasta lograr una entidad tal que derivó en una normativa del derecho internacional en 1959 y subsiguientes. Pero la infancia es más que un conjunto de normas de protección: es un concepto y un estatus en nuestras sociedades modernas. Poco a poco se fue abandonando la idea medieval de niño-homúnculo (hombre diminuto) al que había que educar para reprimir las abyecciones innatas de la especie; los empiristas observaron al niño como tabula rasa (hoja en blanco) atribuyendo capital importancia a la experiencia y los hábitos que dejarían huellas en el futuro adulto. Fue Rousseau en el siglo siguiente, el XVIII, quien planteó que "el niño es bueno por naturaleza", responsabilizando al conjunto social el que se pervirtieran sus buenas inclinaciones.

Se va forjando así el concepto "Infancia", al que se le van adhiriendo valores como bondad, inocencia, vulnerabilidad, necesidad de protección, afecto y bienestar. Se idealiza el tiempo de la infancia, como paraíso en la tierra, como Edén familiar. Y la nueva infancia trae un juguete bajo el brazo: no se concibe al niño-infante sin un artefacto de juego.

Juguete no es lo mismo que juego. Son cosas distintas. Hay juego sin juguetes, pero un juguete sin juego, es un objeto que fracasa en su función, una promesa incumplida de diversión. También, un juguete es un objeto de juego exclusivo de la niñez, su nombre mismo es un diminutivo.

Hasta el viejo hospital de los muñecos llegó el pobre Pinocho malherido

La nueva jerarquía de la niñez hace surgir en el siglo XIX una industria hasta ese momento inexistente. La industria del juguete. Al inicio eran artesanales, los había de madera, porcelana, trapo y más tarde de hojalata. Solían ser objetos frágiles a los que había que cuidar con esmero, porque se corría el riesgo de perderlos, eran caros y escasos. Las clínicas de muñecos eran parte del paisaje urbano. Imaginemos a niños y niñas atravesados de dolor y culpa llevando a ese juguete amado, que por torpeza destruyeron, a que el "cirujano" los devolviera a la vida.

La mayoría de los juguetes estaban ideados para introducir al niño al mundo de los adultos, traspasándole de manera lúdica funciones y valores. Había una clara diferenciación en actividades exclusivamente masculinas y femeninas, que aún hoy persisten. Muñecas para acunar y vestir, cocinas en miniatura, juegos de té, se destinaban a las futuras encargadas del hogar, madres y esposas. Caballitos, automóviles, armas, herramientas y en general todo lo relacionado a la velocidad, al riesgo y al trabajo, preparaban a los varones para la vida pública.





Artefacto ideológico

Un juguete aparte de ser un artefacto de juego, es un artefacto ideológico. Podemos discutir si existe la inocencia en la infancia, pero no tenemos dudas sobre los juguetes: inocentes nunca fueron. Como cualquier objeto, pero potenciado, un juguete transmite modos de pensar el mundo, formas de organización de ese mundo pensado, pautas y valores culturales, prejuicios y/o aperturas. Condensan la idiosincrasia de una sociedad. La posesión de tal o cual juguete define la pertenencia a un sector social. Como factor entre otros de la socialización de niños y niñas el juguete impone, o trata de imponer, su lógica a sus destinatarios, con mayor o menor éxito. Porque lo esperanzadoramente bueno, es que los chicos los utilizan con mucha libertad incorporándoles significados nuevos.

Argentina de juguete

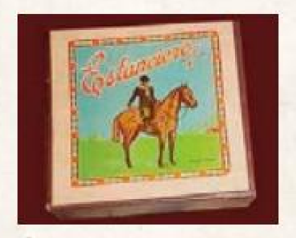
En nuestro país, hay vestigios de producción de juguetes a partir los años 1880s, que coinciden con la llegada de migrantes europeos que traían el know-how. Pero era una industria semi-artesanal y la mayoría de los juguetes del mercado local fueron importados hasta que la Segunda Guerra Mundial trabó el flujo comercial desde Europa y nos obligó a producirlos nosotros. En esos años, Costábile Matarazzo (sí, el mismo que el de los fideos) instaló una fábrica de juguetes de hojalata litografiada que, dicen, llegó a ser una de las más grandes de América Latina. El catálogo de Matarazzo y Cía. incluía trompos, camiones, autos de carrera, juguetes de arrastre, cocinitas y más. También aparece la versión vernácula del Monopoly, El Estanciero. Hasta la famosa Marilú, la muñeca de la aristocracia argentina, de marca nacional pero fabricada en Alemania, empezó a hacerse acá.

La llegada del gobierno peronista fue el que le dio el gran espaldarazo al juguete argentino, ya que convirtió en política pública la entrega masiva de juguetes, siendo el mayor comprador durante el período 1947-1955. El estado de bienestar incluía a la infancia de manera privilegiada en su programa: "los únicos privilegiados son los niños". En un país con cuatro millones y medio de chicos, se repartía cada Navidad más de dos millones y medio de juguetes.

Pero la edad de oro vendría en los años 60, con la introducción del plástico y de nuevas tecnologías y modelos que abarataron y ampliaron la oferta. Con el plástico cambiaron las prácticas del juego, ahora se podían revolear las muñecas y ser más audaces en la manipulación de juguetes sin temor a los daños irreparables. Eran los juguetes irrompibles: los Rasti, los autitos Duravit, los metegoles y un gran etcétera.

Sin embargo, esta industria quebró con las épocas de apertura irrestricta de importaciones que inundaron el mercado de juguetes de todas partes del mundo. De las 300 fábricas de los años dorados, quedaron 35 para 2001.





Lo cierto es que en estas décadas cambiaron los hábitos de juego y de consumo infantil. Los juguetes ya no son meros juguetes. Fueron repensados como una complejidad casi intangible de películas, espectáculos, alimentos, indumentaria, videojuegos y como uno más, ese fetiche, el objeto-juguete, que conservamos ya adultos como testimonio de que tuvimos el paraíso de la infancia. [i]



The Circus Master Game

Crece la producción argentina de juegos de mesa

THE CIRCUS MASTER GAME asombra al abrir la caja, que es una enorme caja. Adentro trae tickets, naipes, pelotas de goma y de plástico, vasos, cucharitas, sorbetes, palitos, conitos, tuercas, lápices y biromes, un globo, tarjetas, una nariz de payaso, un dado, un reloj de arena y por supuesto un tablero en forma circular. Los jugadores avanzan tirando dados y según el casillero donde caen tienen que realizar una prueba.

El objetivo del juego es completar seis habilidades circenses: Mago, Equilibrista, Malabarista, Clown, Trapecista y Presentador. El jugador que logra obtener una medalla en cada una de las disciplinas gana la partida. Es un juego para mayores de ocho años.

Hoy por hoy, los juegos de mesa profesionales se están imponiendo en el mundo por la diversión que ofrecen y su facilidad para divertir a los amigos o la familia cuando se reúnen. Se pueden desplegar rápido y ofrecen horas de alegría sin necesidad de máquinas.



¡GANATE LA MEGA CAJOOOOTA DE THE CIRCUS MASTER GAME!

¿Querés una de estas súper cajas de la alegría? Por gentileza de Alvarez & Co., [i] sortea en exclusiva una unidad a todos los yosapas que quieran participar. Ingresen en bit.ly/1xu7ui5 y dejen sus datos en el formulario. ¡Hagan piruetas hasta que anunciemos el ganador! Vamos a nombrarlo en nuestras redes sociales. IN POSITION!

Hay una creciente cantidad de empresas en Buenos Aires que están consagrando sus esfuerzos a la producción de juegos de mesa, como es el caso de Alvarez & Co. / Thunderbrain Game Design y AVH, que nos envió una muestra (y otra para sortear entre nuestros lectores). Muy ingeniosos fueron estos muchachos, que para aliviar los costos utilizaron objetos encontrables en el mercado local. ¡La cantidad de cosas que trae la cajota es asombrosa! Como juego es muy divertido para la familia, y para animar más de una fiesta, infantil y no tanto. Se consigue en las librerías Yenny y El Ateneo, y muy pronto en otros países a donde será exportado por AVH. [i]

www.thecircusmastergame.com.ar



Cumbre irrompible

Poderoso atracón de zapis, birra y otros elementos del buen vivir

***PARA CELEBRAR** que somos unos micos hermosos, y que estamos laburando bien organizados sin perder ni un pelo de glamour, nos juntamos en una pizzería a darnos cuenta que no somos ni hermosos ni estamos tan organizados como pensábamos. Eso sí, el glamour lo tenemos intacto, como atestigua la pericia fotográfica.*

Nunca nos juntamos porque somos un montón y a veces se complican los tiempos. ¡Pero esta vez lo conseguimos! Y nos vamos a juntar más seguido para repartir premios y picor entre nuestros fabulosos colaboradores, que son irrompibles de fábrica. Vinieron al mundo con ADN gamer.

Aprovechamos la oportunidad para anunciar un nuevo rediseño de nuestra web (y de la revista, como ya habrán podido notar, gracias al mejor diseñador editorial DEL MUNDO, el señor Rafa Zabala). Pronto vamos a estrenar y con una novedad linda: Vamos a poner una gran parte de la revista para leer gratis, y los números anteriores los vamos a ir poniendo enteros.

Desde la sala de máquinas, en nombre de quienes fundamos esta revista, que más que revista es un ente con desinteligencia propia, queremos agradecerles a todos, colaboradores y lectores, por hacer de la comunidad [i] ese lugar a donde nos gusta volver siempre. ¡Gracias! [i]

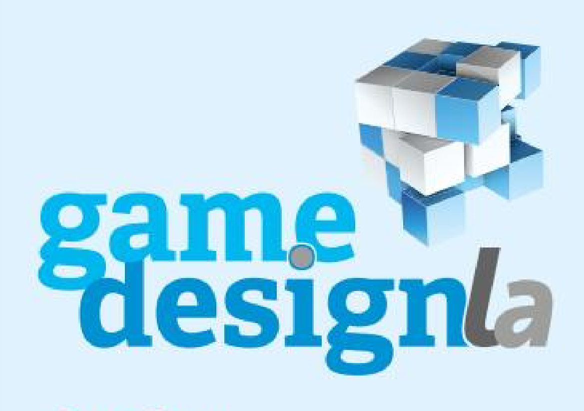
SNIPPETS



EVA 2014

La duodécima edición de la Exposición de Videojuegos Argentina será los días 7 y 8 de noviembre en el Espacio INCAA KM. 0 (Av. Rivadavia 1635, Ciudad de Buenos Aires). Como siempre, recomendamos asistir si les interesa el otro lado de los juegos, el del desarrollo. Vendrán oradores internacionales, estarán los principales miembros de la industria locales y habrá talleres. Atentos a nuestras redes donde estaremos informando los detalles. Vayan reservando esos días (y viajando si es necesario, vale la pena).

www.expoeva.com



Free to Learn

Se nos ocurrió dar un curso de redacción y narrativa transmedia al estilo de los juegos freemium. Los asistentes pagan lo que consideran que vale lo que aprenden o lo que pueden pagar. Aprendemos a redactar creativamente, a hacerlo mejor, y todo eso participando de una partida de rol en línea cuya crónica vamos a intentar de convertir en un gamebook. ¿Qué pasará? Después les contamos.

www.gamedesignla.com

DRAGON AGE INQUISITION



EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR: BIOWARE
GÉNERO: RPG
PLATAFORMAS: PC, PS3, PS4, X360, XO
FECHA DE LANZAMIENTO: NOVIEMBRE 18, 2014



El Retorno del Rey

EL VELO SE HA RASGADO. *Las oscuras figuras de dragones eclipsan los cielos de Thedas e innombrables demonios invaden las ciudades sembrando la muerte. Los magos, siempre perseguidos, declaran la guerra a los Templarios. Las naciones de Thedas están en conflicto, y cada día, la brecha en <el cielo se hace más grande. El mundo, al borde de la ruina, necesita un Líder. ¿Seremos capaces de salvar al mundo de sí mismo?*

Por Tomás García
@2ripwud

BEBER DE LA FUENTE

En 2009, en pleno apogeo de las aventuras de acción y surgimiento de la escena indie, cuando juegos como Uncharted 2: Among Thieves y Braid podían compartir una lista de los Mejores Juegos del Año, Dragon Age: Origins tomó al mundo por sorpresa. No por lo revolucionario ni lo innovador, sino por ser tan clásico. Y no por su capacidad de volver a las fuentes, sino por traer las fuentes a la actualidad. Inspirado por juegos como Baldur's Gate y Star Wars: Knights of the Old Republic, Origins contaba una historia épica con ramificaciones políticas y sociales, con un excelente sistema de combate arrancado directamente de 1998. Fue un éxito. Lo percibimos como un juego que representaba el perfeccionamiento de un género que en otra época supo ser el rey.

BioWare tardó tan solo dos años en ofrecer Dragon Age II, aunque al instante quedó claro que la secuela no había gozado del mismo nivel de atención a los detalles que su predecesor. El amplio reino de Ferelden fue reemplazado por una sola ciudad cuya actividad variaba a través de un ciclo de día y noche. La aventura se centraba en un único personaje, en vez de uno generado por el jugador, ignorando así un elemento que hacía interesante al mundo de Origins. Dungeons repetidos y un dinámico pero débil sistema de combate completaban una lista de cambios negativos que eclipsaban los buenos aspectos de la secuela, como el nuevo arte, la historia, el estilo narrativo y el desarrollo de los personajes.



DRAGON AGE KEEP

Inquisition será el primer título en la serie en dar el salto a la nueva generación. Muchos jugadores no podrán importar sus partidas guardadas, las "World States" de los primeros dos Dragon Age, para llevar todas las decisiones tomadas a Inquisition.

Para solucionar el problema de aquellos que deciden jugar las versiones de Xbox One y PlayStation 4, BioWare desarrolló Dragon Age Keep, una aplicación web –también disponible en teléfonos y tablets– capaz de generar las World States. Keep ofrece tomar casi 300 decisiones que le darán forma al mundo de Inquisition y les permitirá mantener las decisiones que tomaron en juegos pasados. No se trata de una lista estilo multiple choice, sino que está armado con un video que cuenta la historia de ambos juegos y es narrada a medida que el jugador tomas las decisiones.



Tres años pasaron ya. Este 18 de noviembre, Inquisition buscará sembrar una nueva semilla, el renacer de una serie que ha tenido buenos y malos momentos. Dicho mal y rápido, intentará ofrecer lo mejor de ambos mundos, en un paquete con pintura y chapa nueva. Una épica historia en un amplio y detallado mundo, con el nivel de personalización que uno esperaría de un RPG de BioWare. Y en él, ricos personajes, intrépidas aventuras y un sistema de combate dinámico y accesible, con una buena dosis de estrategia. No es una tarea fácil, sin dudas, pero si hay un estudio en el mundo que tiene la experiencia y el talento para hacerlo, ése es BioWare.

ENTRE EL CAOS Y EL ORDEN

El mundo como se lo conoce está en el pleno colapso. Lejos quedó la amenaza Darkspawn y la leyenda del Campeón de Kirkwall. Una enorme brecha se ha abierto en el cielo y el Más Allá (Fade) está desbordando sobre la Realidad, con dragones y peligrosos demonios que sólo buscan destruir lo que encuentren a su paso. Sumado a este cataclismo, la eterna tensión entre Magos y Templarios -eje central de la historia de Dragon Age II- ha llegado a un punto límite, estallando en una Guerra Civil a lo largo y ancho de Thedas, desde las costas de Antiva, hasta las Colinas Vagantes de Anderfels.

Ante este escenario, nuestra misión será viajar a lo largo de Thedas con la intención de formar una alianza con las facciones más poderosas de las distintas regiones para resolver el cataclismo. Al mismo tiempo, deberemos enfrentar a los enemigos de la Inquisición, los Templarios Rojos y los Venatori, entre muchos otros, facciones que en medio de esta tormenta política buscan hacerse con todo el poder que está al alcance de la mano.







A lo largo de la aventura conoceremos muchos personajes que necesitarán asistencia y varios se unirán a nuestra lucha. Tomaremos decisiones que le darán forma al mundo. Todo esto a través de la rueda de diálogo implementada en Dragon Age II, con nuevos detalles y mucho más dinámica. Por ejemplo, ahora es posible escuchar conversaciones ajenas, y participar al acercarnos. De este modo –y para alegría de las masas– vuelve el chicaneo específico entre party members, con la opción de intervenir.

ELFOS, HUMANOS Y ENANOS... ¡Y QUNARI!

En medio de esta calamidad natural y la tormenta de conflictos políticos, nos encontramos nosotros. En el mundo de Dragon Age no da lo mismo ser humano que enano. Y con el retorno de la posibilidad de crear un personaje de cualquier raza, vuelve la influencia social y política que ejercemos sobre el mundo que nos rodea. Crear un elfo significa que se empieza de abajo, y que el 90 por ciento de la población nos va a considerar un vagabundo o menos que eso. Ser un enano en la superficie, por otro lado, muestra que fuimos expulsados de nuestra propia comunidad. Ahora también existe la posibilidad de jugar como un Qunari, por primera vez en la serie. De contexturas imponentes y macizas, nobles y amenazantes, los Qunari son una raza tan poderosa como enigmática.

Por supuesto, la raza elegida no siempre será algo que tenga un impacto en el núcleo narrativo, sobre todo teniendo en cuenta que jugamos nada más y nada menos como El Inquisidor, pero la influencia social que jugó un rol tan grande en Origins sigue presente. Esas veces en las que los NPCs reconocen nuestra raza y nos hacen saberlo, accediendo a un contenido que de haber tomado otra decisión no hubiéramos visto, hacen una gran diferencia y llevan al juego a un nivel más profundo.

Estos detalles también van a tener un impacto en el trabajo como Inquisidor, donde, por ejemplo, ser un Elfo va a dificultar que contemos con el apoyo de las facciones humanas. Son detalles pequeños que colorean la experiencia de cada jugador con un matiz distinto; en muchos casos es una leve diferencia, pero los detalles hacen a los grandes juegos.

HASTA DONDE TUS OJOS PUEDAN VER

A lo largo de nuestros viajes, exploraremos dos naciones –Ferelden y Orlais– y todo el terreno que los une. Dragon Age: Inquisition no es un Free Roaming Open World: no es posible ir de una punta del mapa a otra sin interrupciones, pero esto no es algo malo. En primer lugar, porque las diez zonas en las que el mundo está dividido son muy grandes. Para dar un ejemplo, tan solo una en particular es cinco veces más grande que todo Ferelden en Origins. Es posible explorar estas

CHAPA Y PINTURA ENGINE 3

Si todo en Inquisition parece nuevito, es porque lo es. La implementación del motor Frostbite 3, cortesía de DICE, requirió que BioWare construyera todo de nuevo, reescribiera por completo el código y recreara el contenido, pero también les dio un juego más profundo, poderoso y atractivo. El mundo es más grande que todo Dragon Age 2. Algunas regiones son del tamaño de todo Ferelden en Origins. Esto, prácticamente sin pantallas de carga. De cruzarlo de una punta a la otra, el jugador tardaría 15 minutos.



LÍDER DE LÍDERES

El Inquisidor no es un héroe cualquiera, es aquel capaz de tener a los héroes legendarios bajo su comando. A lo largo de la aventura vamos a encontrarnos con facciones y sus líderes, leyendas vivientes de Thedas, y de tener éxito, van a formar parte de nuestra party, sumando sus fuerzas a nuestra Inquisición. El castillo será personalizable y quienes caminen sus pasillos no sólo serán soldados, sino también hombres de gran influencia como políticos, y otros no tanto, por ejemplo espías que harán el trabajo sucio.

Los miembros de nuestra party van a ir apareciendo a lo largo de la historia y será nuestra decisión –y desafío– que integren el grupo de justicieros. Como es tradición de BioWare, cada uno tendrá sus motivaciones, sus propias historias y alineación, dependiendo de las decisiones que tomemos y estilo de juego. Algunos también serán posibles intereses amorosos, con un sistema mucho más desarrollado que en los juegos anteriores de la serie.

En total será posible conseguir nueve miembros de party y tres Consejeros, que nos ayudarán con la Inquisición, aconsejando y llevando a cabo las deliberaciones diarias de la organización. La Inquisición misma funcionará como un punto de unión para las quests principales y secundarias a lo largo del juego, permitiéndonos tomar decisiones que afectan al mundo.





regiones con total libertad y sin pantallas de carga, excepto cuando se haga uso del fast-travel o se cambie de región. El hecho de no ser un mundo abierto permite introducir mucho más detalle a cada área y no tener que preocuparse por un vasto terreno en el cual solo importan algunos sectores.

Serán tan grandes y variadas estas zonas que por primera vez tendremos la chance de utilizar monturas y, aunque no habrá combate montado, nos permitirán llegar a destino de una forma más veloz. Bueno, no necesariamente a "destino", porque como ocurre en muchos juegos de mundo abierto, Inquisition también permitirá encontrarnos con eventos aleatorios y lugares que no siempre están revelados en el mapa, pero que vamos a poder descubrir mediante la exploración.

HERE BE DRAGONS

Dragon Age II fue un intento fallido de unificar la versión de PC con la de consolas. Inquisition volverá a intentarlo, aunque ahora parecería que lo van a lograr. La idea es unir el dinamismo de las versiones de consolas con la estrategia de la PC. En esta nueva entrega conviven dos estilos de combate, entre los que se puede cambiar con total naturalidad, permitiéndole al jugador una alta adaptabilidad a cualquier escenario. Por supuesto, siempre depende del estilo que cada uno prefiera, pero con enemigos más débiles será posible sacarse todas las ganas de partir mates a los espadazos, y en desafíos más complejos podremos darnos el gusto de poner la cámara aérea y considerar las opciones tácticas antes de tomar una decisión.

El combate fue pulido y se nota en las animaciones. Tienen mucho más peso y movimientos más detallados. Los golpes se sienten y los personajes responden más rápido a nuestros comandos sin animaciones descuidadas que arruinen la experiencia. Y no sólo se trata de la espada y escudo, sino que ser Mago o usar un arco también se nota mucho mejor. Utilizar hechizos en tiempo real es hasta aconsejable. Es más divertido y se disfruta mucho más como juego de acción.

Pero la estrategia será muy importante en Inquisition. Los encuentros nos van a obligar no sólo a pausar la acción y analizar el campo de batalla –acomodar a nuestro party en las posiciones donde puedan sacar ventaja y ordenarles acciones– sino también tomar control de varios

WORLD MASTER SYSTEM

El mundo de Inquisition es inteligente. Existe una IA que corre debajo de la tierra, conocida como World Master System. Este sistema se encarga de muchísimas cosas en el mundo, por ejemplo la población. Dependiendo de la zona, vamos a ver bandidos, mercaderes, animales; y todos son capaces de verse afectados. Si no hay seguridad, habrá más peligros y menos mercaderes, y si la Inquisición vuelve esa zona más segura, no solo habrá más comercio sino que veremos a nuestras tropas patrullando.

El manejo de la población también se aplica a los animales y se refleja en el nuevo sistema de crafteo, para el cual será necesario cazar a los animales que tengan los componentes requeridos. Al cazar mucho se notará una disminución de la población de ese animal específico. Nuestras decisiones no estarán guiadas únicamente por la narrativa, sino que el mundo mismo reaccionará a lo que hagamos.





personajes en tiempo real. Será interesante aprovechar las capacidades de un party bien seleccionado.

La Vista Táctica fue renovada con control total sobre la cámara, que ahora es capaz de ir tan alto que puede verse el campo de batalla en un solo golpe de vista y tan cerca que se siente el calor de las llamas. Al acercarse a los enemigos ofrecerá información sobre ellos, dándonos pautas sobre su estado actual –buffs y debuffs– y datos para explotar sus debilidades.

Este sistema de combate promete dos formas muy diferentes de jugarlo, ya sea sin muchas consideraciones, como un Action RPG, o a través de la Vista Táctica. Probablemente la mejor manera de disfrutarlo sea con una combinación de ambos modos, un balance que BioWare sabe lograr.

En la Era de los Dragones no pueden faltar las hermosas criaturas aladas, y aunque Skyrim y Dragon's Dogma lo hicieron a su modo, BioWare eligió su propia ruta. En cada uno de estos encuentros, con cerca de 20 dragones con poderes y estilos distintos, podremos apuntarle a sus extremidades, debilitarlos por etapas, y de esta forma de torcer el destino de la dura batalla.

MULTI... ¿¡QUÉ!?

¡Así es!, Dragon Age: Inquisition va a tener multiplayer. ¿¡Cómo!? ¡Herejía! O eso pensábamos hasta que escuchamos lo que BioWare tenía para decir. Pensado como una sección individual de la Campaña, se trata de un modo cooperativo para cuatro jugadores, donde seleccionando héroes prefabricados se llevan a cabo raids a los dungeons para recolectar loot, ganar experiencia y mejorar a los personajes.

Este modo está ligado a la Campaña principal de una manera muy simple. Como el Inquisidor, tenemos una serie de tenientes capaces de llevar a cabo misiones de importancia para las que nosotros no tenemos tiempo y estos son nuestros avatares en el modo cooperativo. A diferencia del modo online de Mass Effect 3, los personajes que podemos encarnar en Inquisition están mucho más detallados. No sólo con clases y estadísticas, sino también con personalidades e historias de origen específicas.

El flujo de estas partidas será dinámico, sin la posibilidad de cambiar equipamiento durante un dungeon, pero colectando todo tipo de cosas que después se podrán utilizar. Esta dinámica viene bien, ya que los dungeons son amplios, constituidos por varias zonas pequeñas con bosses cada vez más difíciles, llegando eventualmente a la zona final -con el boss más malote de todos-. Suena como una propuesta interesante que agrega variedad a la campaña clásica de la serie.

LA ERA DEL INQUISIDOR

La Tierra corre el riesgo de ser tragada por los cielos y nosotros, como siempre, vamos a estar en medio del lío. La historia nos va a llevar por dos Naciones en guerra y a lo largo del camino vamos a conocer a muchos aliados, muchos enemigos y algún que otro dragón que va a intentar comernos. Le daremos forma al mundo a través de nuestras decisiones, esgrimiendo la espada y sentados tras un escritorio, y cuando todo eso esté hecho, vamos a jugar algunas partiditas con amigos. Después de todo, parece que Dragon Age: Inquisition es el retorno de BioWare a casa. [i]

COMPUMUNDO



FIFA 15

PREVENTA

Hasta 30.09.2014

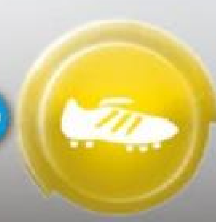






15 fut gold packs





Adidas Predator Bundle



Bufanda

ENTREGA A PARTIR DEL (PV)

06.10.2014







Microsoft



(PV): PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 20/08/2014 HASTA EL 30/09/2014 O HASTA AGOTAR STOCK DE 100 UNIDADES, LO QUE OCURRA PRIMERO. EL PRODUCTO (FIFA 15) PODRÁ SER RETIRADO A PARTIR DEL 06/10/2014 CON LA FACTURA EN CUALQUIER SUCURSAL COMPUMUNDO DE ARGENTINA/LA SUCURSAL DONDE SE EFECTUÓ LA COMPRA. (PR) PROMOCIÓN VALIDA EN TODAS LAS SUCURSALES COMPUMUNDO DE ARGENTINA DEL 1/09/2014 AL 31/09/2014 O HASTA AGOTAR STOCK DE 100 UNIDADES DE FIFA 15 O LO QUE OCURRA PRIMERO. COMPRANDO UN FIFA 15 TE LLEVAS DE REGALO 15 FUT GOLD PACKS, 1 ADIDAS PREDATOR BUNDLE Y UNA BUFANDA. NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES U OFERTAS. VIGENCIA DE LOS PRECIOS DE LOS PRODUCTOS DE ESTE CARTEL EL 01/09/2014 AL 31/09/14 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO EN CADA PRODUCTO, LO QUE OCURRA PRIMERO. NO ACUMULABLE CON OTRAS PROMOCIONES U OFERTAS. LOS PRECIOS NO INCLUYEN COSTOS DE ENVIO, LOS CUALES PODRAN VARIAR SEGUN EL DOMICILIO DEL COMPRADOR. CONSULTE EL PRECIO DE NUESTROS PRODUCTOS AL 0810-444-7025 O A CAC@COMPUMUNDO.COM.AR (LEY 4435 GCBA). COMPUMUNDO S.A. GUEVARA 533. C.A.B.A.. C.U.I.T.: 30-68211572-2. ATENCIÓN AL CLIENTE: 0810-444-8323

SABEMOS DE TECNOLOGIA Y QUEREMOS COMPARTIRLO



41 SUCURSALES | COMPUMUNDO.COM | 0810-444-8330

¡Almanaque exclusivo de Hohokum!

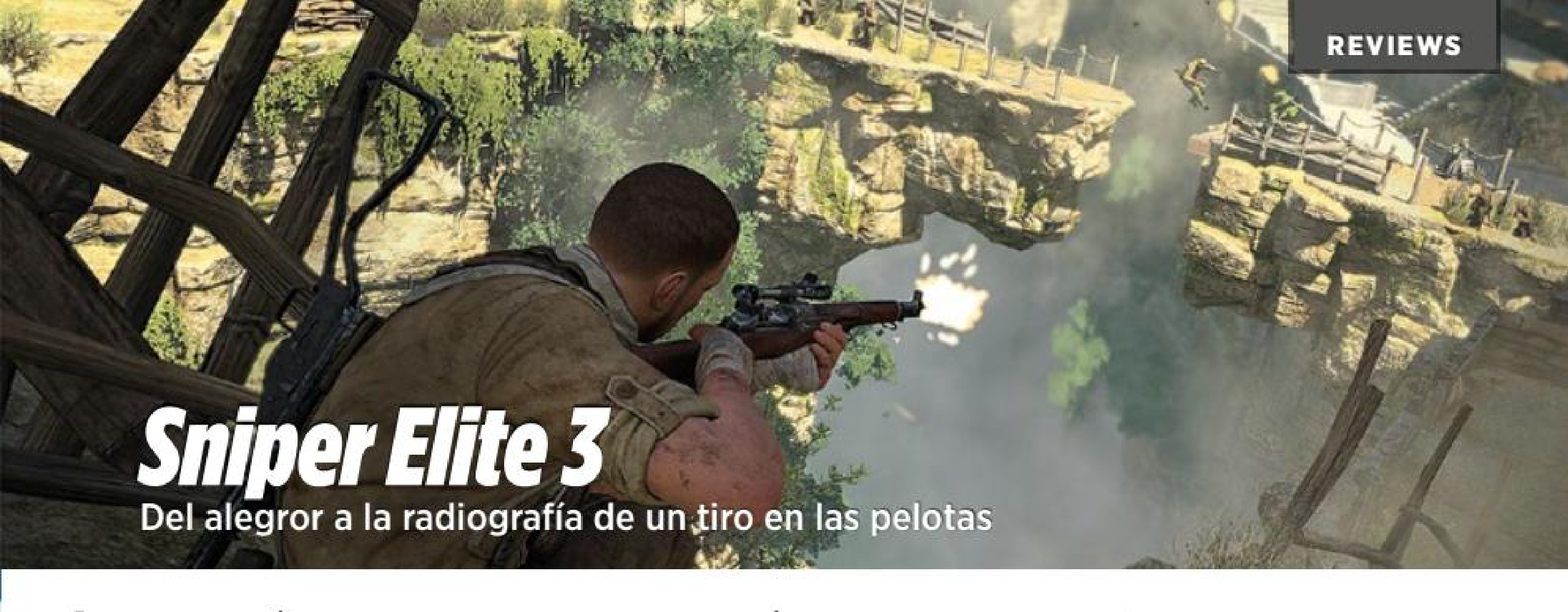
Y se lo pueden ganaaaaar, viteh



EN LA PÁGINA 41 de esta revista verán una receta para Hohokum hecha por nuestro miko Moki, que lo estuvo jugando pero, no conforme con eso, mangó un impresionante almanaque a sus desarrolladores para que lo podamos sortear en la revista junto con la review.

¿Cómo ganarlo? Ingresen sus datos en bit.ly/1upJojH y estén atentos a nuestras redes sociales, donde pegaremos el grito al ganador para que lo pase a buscar (o para que se lo enviemos por correo). IN POSITION!

REVIEWS >>>>>



Sniper Elite 3

Del alegror a la radiografía de un tiro en las pelotas

ME COLÉ POR UN SENDERO Y ME ARRASTRÉ POR EL FANGO durante cinco largos minutos. Tengo los testículos paspados por la humedad pero alguien tiene que acabar con la amenaza Nazi. Estoy rodeado de alemanes y un movimiento en falso puede convertirme en el colador de fideos de mi mujer. Estornudé, e involuntariamente, ejercí presión sobre el botón del mouse, el fusil Enfield de mi soldado se disparó y maté a dos enemigos con la misma bala. ¡Los maté de un estornudo! Tengo que resolver qué hacer con los 25 alemanes furiosos que me corren a los tiros... ¿alguien tiene pimienta?

Una vez más nos calzamos las botas y el fusil para acabar con la amenaza Nazi, pero en esta vuelta vamos a masticar tierra y a sufrir el calor de las tierras del África. Nuestra tarea va a ser, de nuevo, fastidiar el frente nazi como el sniper Karl Fairburne y convertirnos en un forúnculo para la cola de los Afrika Corps.

De Sniper Elite V2 a esta nueva edición no pasó mucho. No hubo algo que nos haga sentir que este juego es Next-Gen y era algo esperable si vemos la cantidad de plataformas para las que fue editado. No está mal, pero no nos moja de emoción. Los personajes lucen bien pero son como figuras articulables (los temerarios) de los años 80'. Les falta un poco de alegría gráfica y más cuidado en las animaciones.

La historia tampoco es una cosa de locos. Un puñado de misiones (8 para ser precisos) unidas por secuencias cinemáticas muy artísticas pero con un altísimo poder anticlímax. La sensación es la de tener misiones atadas con alambre, hasta que aparece el objetivo final, meterle a los alemanes una gigantesca factoría de megatanques en la cola.

La desinteligencia artificial reina por doquier en Sniper Elite 3. Al menos en el nivel de dificultad normal, los soldados barren el terreno para buscarnos con la eficacia de una vieja escoba de supermercado. Esto por supuesto nos convierte en invencibles. Cuando el enemigo nos escucha o nos ve, la fórmula infalible es correr y esconderse por un rato.

De lo que hay que cuidarse es del enemigo más temible, los bugs. Tratando de liquidar a dos enemigos en una torre de observación, podemos encontrarnos con un guardia que pisa en falso y cae. No muere en su descuido y puede teletransportarse a su ubicación anterior para pegarnos un tiro en los dientes al acercarnos a su compañero. También podemos encontrar al operador de radio romántico, dos operadores sentados uno encima del otro en la misma silla, el temblequeo del error de clipping agita al de arriba como estuviera "cariñoso" con su compañero, pero tan cerca que podrían ser siameses.

Ahora sí, llegamos hasta acá, te estamos preguntando, con semejante bola de caca fichinística ¿por qué esta bueno? ¿Cómo se explica el puntaje? Si hay algo que Sniper Elite sabe hacer MUY BIEN, es explotar la magia del sniping y potenciarla con ese efecto X-ray del amor. Es un placer indescriptible acomodar la mira, respirar y disparar. Todo se detiene, la cámara lenta sigue al proyectil que al final de la secuencia le arranca un pedazo a nuestro enemigo, mostrando con detalle radiológico todo el recorrido destructivo. Como para inclinar más la balanza, es el único fichín donde podemos volarle las pelotas al enemigo. Un disparo certero en la entrepierna puede producir un TESTICULAR DEATH, matando al enemigo de un dolor de bolas... eso... ¿existe?

No importa nada de lo escrito hasta este párrafo, voy a consumir Sniper Elite hasta que se cansen de hacerlo. ¿Multiplayer? ¡Sí! No es nada del otro mundo pero está ahí para que sigamos chocolateando en África cuando se acaba el alegror de la campaña. [i]

LOS DATOS:
- 505 GAMES
- REBELLION OXFORD
- ACCIÓN
- PS4, XO, PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Tercer Sniper Elite.

LO BUENO:
Maravillosa sensación de snipear radiológicamente una y otra vez. Matar con un dolor de huevos.

LO MALO:
Gráficos cumplidores en una historia regular y atada con alambres. Bugs. Desinteligencia artificial.

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

75%



Ultimo Carnaval

El Rey Momo abre el juego en América latina







HE AQUÍ UNA BELLEZA LATINA, el mejor juego para smartphones y tablets hecho en nuestro país hasta hoy. Un hito histórico para el desarrollo local y también para la región. Por dos motivos. Es el primero publicado por Square Enix Latin America, un Publisher de alcance internacional que quiere apostar a la industria latinoamericana. Y es un juego inspirado en lo nuestro, con el espíritu, el humor y la candidez que nos caracteriza.

Hace algunos años, este cronista estaba sentado en un café con Igor Inocima, que recién había llegado de Japón. Igor me explicaba que Square Enix, uno de los Publishers de videojuegos más importantes del mundo, tenía intenciones de establecer oficinas en la región para incentivar el nacimiento de nuevos juegos, ayudando a forjar estudios y publicándolos. “Nosotros en Square Enix acreditamos que lo que pasó en treinta años de historia de los videojuegos en el mundo”, me decía Igor en un español todavía imperfecto, “va a pasar en tres años en América latina”. Nuestra región tiene todo para dar, todo está por hacerse en materia de videojuegos. Igor, flamante Manager de la compañía para América latina, venía de Japón pero es brasileño de nacimiento. Conoce nuestras culturas y nuestra idiosincracia, y la compañía buscaba justo eso: que cuando hiciéramos juegos, apeláramos a lo nuestro. Los japoneses afirman que no podemos crear buenos juegos basados en culturas que no conocemos a fondo, porque no las vivimos. “Hay algo que no entiendo”, decía Igor. “¿Por qué ustedes hacen juegos solamente en inglés?” Le expliqué lo típico: el 60 por ciento de las ventas provienen del mercado estadounidense. Igor agitaba la cabeza. “Nosotros creemos que los juegos se venden más en la región donde son hechos. Un Final Fantasy vende más en Japón, y un Call of Duty vende más en Estados Unidos. Cada cultura tiene su preferencia. El truco es hacer juegos inspirados en lo que son ustedes; pero que tengan atractivo internacional, que se vendan en todo el mundo porque son novedosos y traen algo nunca visto.”

Se refería a que es ingenuo hacer juegos para culturas que no conocemos más que por haber jugado o visto películas. Un par de viajes no alcanzan para abrazar la idiosincracia de un pueblo distinto. Por esa razón, Square Enix llegó buscando desarrolladores nativos. “En 2014 creemos que será lanzado el primer juego de calidad publicado por Square Enix”, aventuró Igor. “En 2017, la región será un polo de desarrollo y nosotros queremos estar aquí y ser los primeros.” Una de las promesas está cumplida: Último Carnaval lanzó en Android e iOS este mes de septiembre. ¿Por qué en móviles? El poder adquisitivo de la región impide poner el foco en las consolas de la nueva generación; en cambio, tenemos smartphones y cada vez se suman más tablets.

Con Igor nos vimos varias veces más. Él y diversos ejecutivos de la compañía viajaban para entender cómo somos y pensamos, y para charlar con la gente del ambiente. Desde [i] contribuimos con la novedad, que por otra parte coincide con lo que hemos sostenido desde tiempos remotos, mucho antes de que llegara Square Enix, en la convicción de que las cosas deben ir por ese rumbo. Prueba es la innumerable cantidad de artículos y reviews donde decíamos que hace falta una industria bien nuestra y bien capaz de producir juegos innova-

Por Durgan A. Nallar
Dan



dores que abreven de la enorme riqueza cultural de América latina, a menudo despreciada o malentendida. Claro que es difícil definir cómo somos, cómo pensamos y cómo queremos que sean las cosas.

Square Enix abrió oficinas en México, pero desde allí trabaja con toda la región en mente. El caso de OKAM Studio y Último Carnaval es, por eso, mucho más que un lanzamiento. Es el principio de una nueva industria. O eso preferimos creer.

El primer carnaval

Los desarrolladores del juego pensaron, con buen tino, en que el carnaval es un concepto que atraviesa varias culturas y está en muchos países. En base a ello, crearon un mundo único, donde cuatro héroes deben atravesar las pruebas que Momo revive para ellos. Momo es el último dios, y se quedó en esta tierra "porque era el más chiquito cuando los demás dioses se fueron de parranda". El humor es una constante del juego. Y es un humor bien nuestro, bien latino y todavía mejor: bien argentino. Hay mucho de pícaro en Momo y en las pequeñas historias que se narran a medida que avanzamos por los 15 escenarios donde se fusionan historia, personajes, combate por turnos y un clásico "tres en línea" al estilo Bejeweled (o Candy Crush Saga).

Hay varias vueltas de tuerca. Los personajes se seleccionan mediante un sistema de cartas coleccionables -al parecer, unas 350- que se pueden obtener jugando. Las cartas se pueden combinar, dos iguales generan una más poderosa y de más nivel, dos diferentes crean otra mejor. Se pueden comprar y vender. Tienen puntos de ataque, de defensa, debilidad y otros elementos. No se pueden llevar más de cuatro al combate, o una combinación máxima. El juego es freemium, o sea gratuito (ibájenlo!) pero se pueden comprar packs







de cartas en la tienda, sea con "laguita" (la moneda del juego) o con dinero real. Desde ya, es factible jugar sin comprar nada, pero ¿por qué no? Está bueno recibir cartas raras, hay un elemento de sorpresa muy lindo en eso, y además el juego se lo merece.

El sistema estilo Bejeweled permite combinar gemas de ataque, magia, maná y de los movimientos especiales que tiene cada criatura. Así, si tenemos un personaje habilidoso para los hechizos, trazamos con el dedo una línea sobre las gemas de magia, todas las que podamos, incluyendo las gemas "comodines", para hacer el mayor daño posible. Si tenemos una curandera, combinar las gemas especiales puede sanar a uno de los personajes que hayamos seleccionado. Si necesitamos maná para lanzar conjuros, podemos elegir esas gemas en lugar de atacar a los adversarios. La estrategia es importante para avanzar.

La historia, en tanto, se desenvuelve por medio de pequeños cartelitos que se pueden saltear, aunque recomendamos relajarse y disfrutar de los diálogos, porque a veces te pueden sacar una sonrisa, y eso es un plus.

El juego tiene además un sistema de combate online para dos jugadores, pero requiere comprar "tickets". Allí es donde aparece la mayor necesidad de conseguir buenas cartas, cosa que se puede hacer repitiendo los escenarios o comprando boosters en la tienda.

En definitiva, Último Carnaval es un gran producto, divertido, apasionante, que además es un placer de ver y escuchar, tiene gráficos alucinantes y una banda sonora que recuerda a los juegos de rol de Square Enix.

¿Algo para criticar? La verdad es que no, excepto algunos bugs que nos sacaron de la partida, y la sensación temprana de que tarda demasiado en volverse desafiante (onda nivel 20). Pero no son errores que empañen un trabajo increíble.

Desde [i] saludamos al equipo de OKAM Studio en su conjunto, y a Square Enix Latin America. Último Carnaval es, para nosotros aquí, una razón para emocionarnos. Por algo fue el primer juego argentino al que le dedicamos una tapa en nuestra historia. No nos decepcionaron. ¡Éxitos y muchas felicidades! [i]

LOS DATOS:
- SQUARE ENIX LATIN AMERICA
- OKAM STUDIO
- RPG
- ANDROID, iOS

QUÉ ONDA:
Un RPG donde se fusionan cartas coleccionables, la combinación de gemas, un mundo novedoso y una historia picaresca.

LO BUENO:
Se puede jugar gratis y está en Android e iOS. El concepto. La calidad general. La posibilidad de coleccionar una cantidad de cartas.

LO MALO:
Hacen falta tickets para la arena. Algunos errores de ejecución y de conexión.

90%



Kentucky Route Zero

Mejor perdido como pedo en bombacha de gaucho

LOS DATOS:
• CARBOARD COMPUTER
• AVENTURA GRÁFICA
• PC, Mac, Linux

QUÉ ONDA:
Una refrescante aventura gráfica indie.

LO BUENO:
Maravillosos y firuletescos textos, una aventura que parece sacada de Twilight Zone y un estilo gráfico maravilloso.

LO MALO:
Por el momento sólo tiene textos en inglés y mucho. Si no les gusta leer, ni lo intenten.

Por Sebastián Di Nardo
@mokirrompibles

85%



FRENO MI CAMIÓN AL COSTADO DE LA RUTA. No es Atalaya ni tiene esas medialunas del amor. Solo es una vieja estación de servicio a oscuras. Se supone que tengo que entregar algo en una dirección que desconozco. Mi viejo perro me mira, tengo ganas de acariciarlo y decirle que estamos por llegar. Lástima que ni siquiera recuerdo cómo coño se llama. Y en algún punto nos parecemos, como dijo mi abuelo, estoy "perdido como perro en cancha e' bochas". Sólo me falta la cancha...

En la estación de servicio hay un viejo. Tal vez sepa a dónde tengo que ir. Dejo al perro cuidando el camión. El viejo buena onda, no tiene idea de cómo puedo llegar a mi destino, pero me deja buscar en su compu si hago que le vuelva la luz. Era más fácil dar media vuelta y preguntarle a algún gitano timador en la ruta, pero esta historia terminaría antes de arrancar, así que allá vamos.

Kentucky Route Zero es una aventura hecha y derecha. Un fichín indie de Cardboard Computer que llama la atención desde lo gráfico. Nuestra tarea es sencilla: llevar a Conway a entregar algo, y mientras recorre el país en busca de la dichosa dirección, va involucrándose en distintas historias.

Sobre esta plataforma descansa una interesante aventura gráfica point & click, con textos maravillosos que recuerdan a aquellas aventuras en las que no había imágenes, cuando todo era pura palabra y había que tomar decisiones. El guión es una genialidad si uno entiende inglés. Claramente no es mi caso. Sorteado este escollo, todo lo que queda por delante es disfrutar de una hermosa aventura de cinco episodios, que ya va por su tercera entrega.

No diremos nada sobre el argumento, es clave en una aventura como ésta evitar spoilers de todo tipo y abstenerse en lo posible de buscar soluciones en Internet. Convertir nuestro viaje en una película con dificultad cero está a un clic de distancia, y eso es muy peligroso.

Avanzar en KRZ no es fácil. A menudo nos perdemos sin saber para dónde rumbear. Deambular por las autopistas es una constante, pero necesitamos saber a dónde conduce esta demencial carrera por una dirección que nadie conoce.

Es muy injusto analizar y ponerle puntaje a una obra aún incompleta, pero más injusto es dejarla pasar sin hablar de ella. Kentucky Route Zero es una pequeña gran aventura, que nos deja con apetito al final de cada entrega. Los finales son abruptos, casi como si se hubiera colgado el fichín. Ninguna cursilería para llegar a un final que no debería estar presente, porque esta obra todavía está siendo escrita. Salvando las distancias por el género y el estilo gráfico, la entrega en capítulos produce la misma sensación de ansiedad que las entregas del fichín de The Walking Dead. Y cuando eso ocurre es por dos cosas: el fichín tiene "algo" y eligieron el camino más acertado para hacerlo llegar –muy acorde al momento del país–, en cómodas cuotas. Ahora si me disculpan, hay un perro que me reclama y una calle que necesito encontrar. [i]

The Wolf Among Us

¿Quién le teme al Lobo Feroz?

VUELVO A CASA DESPUÉS DE VIVIR UN DÍA DE TERROR. ***Todos creen que pueden hacer mi trabajo mejor que yo. Lo único que pido es que respeten la autoridad que represento, pero sólo consiguen enojarme más y más. Es una buena noche para abrir ese viejo whisky.***

"Bigby", me dicen. "Bigby, hacé algo. No quiero ir a la granja, es una cárcel ese lugar". No lo entienden, no piensan en el peligro que representa para los demás que los mundies nos descubran. No pueden andar por ahí con sus patas de chancho y sus rostros de sapo, merodeando por el terreno de los mortales. Mi faceta animal sale a la luz sólo cuando enfurezco, y es por eso que soy el sheriff aquí y no un interno más de ese lugar apartado de todo, rodeado de naturaleza. Pero si tuviese que hacerlo, si tuviese que vivir el resto de mis días allí, lo haría. Lo único que me llenaría de tristeza es tener que alejarme de Snow, de su perfume.

Bebo mi escocés mientras las cosas horribles que presencié hoy dan vueltas en mi cabeza como el tambor de un revólver. Siento que lo que digo o hago influye demasiado en quien se cruce por mi camino, que debo elegir con sabiduría mis palabras, incluso el llamarme a silencio. Es difícil cuando se tiene un temperamento como el mío. No ayuda la hostilidad que todos vuelcan hacia quienes dedicamos nuestra vida a cuidarlos. Es hora de que acepten que nuestra tierra natal quedó atrás, y que Fabletown es lo único que nos queda.

Estoy harto de esta mala fama a mis espaldas. Nadie quiere dejar atrás mi pasado de Lobo Feroz. Todos lo usan como excusa para tener un motivo imaginario con el que enfrentarse a la ley. Yo soy la ley aquí. No es que me quede alternativa.

Recibo un llamado de Mr. Toad, bastante alterado. ¿Qué quiere a estas horas? Lo último que necesito es tener que lidiar con un leñador borracho haciendo estragos. Parece que mi noche, lejos de tener un cierre justo, acaba de comenzar. [i]

SERIES QUE JUGAMOS

The Wolf Among Us (basado en el exitoso comic Fables) es una aventura gráfica al estilo point and click en la cual podemos tomar decisiones a través de los diálogos que influyen en el curso de la historia, incluso en los episodios futuros, al igual que en la multipremiada The Walking Dead, también de Telltale Games. La historia del juego transcurre décadas antes de los acontecido en Fables, y personificamos a Bigby Wolf, al sheriff del pueblo donde las criaturas fabulosas conocidas como "fables" se resguardan del mundo humano.

Los muchachos de Telltale Games ya en Sam & Max: Around the World, en pleno revival de las aventuras gráficas, aplicaron con éxito el formato episódico. Hoy en día lo tienen completamente dominado y cada entrega nos deja agarrados al asiento esperando saber cómo sigue la historia. Todos los capítulos de The Wolf Among Us ya están disponibles para descargar. Telltale trabaja ahora en una aventura de Game of Thrones.

LOS DATOS:
- TELLTALE GAMES
- AVENTURA GRÁFICA
- PC, PS3, X360, PS4, XO, PSV, iOS

QUÉ ONDA:
Una aventura gráfica episódica, o una serie interactiva de cinco episodios. A esta altura son casi lo mismo.

LO BUENO:
Gran historia, decisiones que pesan, buen ritmo y suspenso entre episodios.

LO MALO:
Algunos combates son monótonos, no recomendado para haters de los quick-time events.

Por Santiago Figueroa
@Morton

90%



Gods Will Be Watching

Sobreviviendo con el Sgt. Burden, un clic a la vez

LOS DATOS:
• DEVOLVER DIGITAL
• DESCONTRUCTEAM
• PUZZLES / SUPERVIVENCIA
• PC, Mac, Linux

QUÉ ONDA:
Una colección de puzzles morales estratégicos, con interfaz de aventura gráfica.

LO BUENO:
jugabilidad justificada. Dificultad alta pero no abusiva. La violencia estilizada y las situaciones ásperas.

LO MALO:
Algunos escenarios pueden requerir sesiones largas de juego.

Por Emiliano Leonel D'Andrea
Emol_2

87%



ESTA VEZ TIENE QUE SALIR BIEN. El morrudo de Jack a excavar. El mecánico y el robot a cargar el desfibrilador. Los científicos a probar suerte con el antídoto. ¿Marvin el perro? Sí, definitivamente a excavar (¿qué más podría hacer el pobre can?). Para el Sargento Burden una dosis de adrenalina, y a sacar tierra como una máquina. Esta vez está todo calculado. Esta vez mi equipo tiene que sobrevivir.

Pero no. Con un antídoto 75% riesgoso maté al mecánico, que es el único que puede reparar al robot, que a su vez es el único que puede darle electricidad a la computadora, necesaria para que los científicos busquen la cura del virus que quiere mandar a todos los humanos al tacho. ¡Maldición! Habrá que empezar de nuevo. Jack, a excavar. Mecánico y robot, al desfibrilador. Científicos, a investigar. Perro y Sargento, a excavar. Esta vez SÍ tengo la estrategia para encontrar una cura antes de que la máquina se quede sin energía. Tardaré más en investigar el antídoto, pero quien haga de sujeto de pruebas no morirá en el intento. Aunque... ¿me alcanzará el tiempo? ¿Y si mejor sacrifico al perro en pos de la ciencia...?

Gods Will Be Watching es un thriller de ciencia ficción que nos tiene saltando entre situaciones que parecen inconexas, pero que a medida que avanzamos van tomando forma en nuestra cabeza. Es una de esas "historias puzzle", donde nos va cayendo la ficha a medida que rejugamos cada escena. El ritmo con el que se relata la historia aprovecha la repetición que requiere el fichín, y hasta encuentra la forma de justificarla. Por eso, van a encontrarse rehaciendo niveles varias veces, primero para encontrar una solución, y después para encontrar MEJORES soluciones y destrabar algún que otro extra.

El juego nos pone en situaciones extremas. En cada una tendremos un límite de turnos y acciones, así que habrá que dejar de lado la moral y sobrevivir cueste lo que cueste. Cada nivel es como un escenario de una aventura gráfica clásica point and click (al viejo estilo Lucas o Sierra) con un único puzzle. Su resolución se basa en la experimentación, la repetición y la eficiencia. Primero vamos a descubrir cuáles son los recursos que tenemos. Después probaremos los beneficios y perjuicios de tomar cada acción. Luego descubriremos que podemos desmenuzar ese gran puzzle en otros más pequeños. Con cada iteración tendremos que economizar recursos al máximo (turnos incluidos) para encontrar la forma más eficiente de resolver el nivel. La estrategia es parte integral del juego, y su mecánica, a pesar de que podría sonar un tanto repetitiva, es más que satisfactoria. ¡Nada mejor que sobrevivir a veinte días de tortura después de entrenar nuestra resistencia poco a poco!

La propuesta de Gods Will Be Watching se centra en los dilemas morales y hasta qué punto estamos dispuestos a sacrificar o condenar a unos, para asegurar la supervivencia de otros.

Entonces, ¿matamos al perro para investigar más rápido? ¿Podremos soportar la carga? Los dioses... ¿estarán contemplándonos? [i]



Hohokum

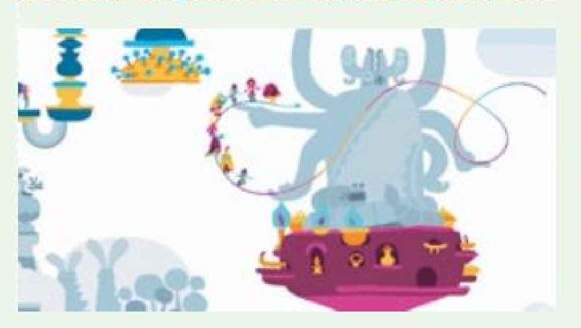
Ante cualquier duda consulte a su Moki

***EL DOCTOR MOKI** está de guardia y nos recomienda un comprimido elaborado por un laboratorio independiente que nos va a dar ese extra de alegror que necesitamos para empezar la semana.*

Composición

CADA COMPRIMIDO CONTIENE: En el reino del delirio y el sinsentido, Hohokum se lleva el premio máximo al "noséquéhacer", pero es una panzada visual.

ACCIÓN TERAPÉUTICA: Hohokum es uno de esos juegos independientes que por su estética llaman la atención. Uno lo ve y no puede evitar sonreírle con cariño y soltar entre dientes un "a éste lo pruebo". Si hay algo innegable es que a lo largo de nuestro recorrido nos descorchamos los ojos con hermosos niveles 2D, de una estética similar a los delirios de Submarino Amarillo de Los Beatles.
Sencillo y retorcido, luminoso y oscuro, por sobre todas las cosas MUY colorido. Firuletes visuales y un olorcillo a alegror asegurado. La realidad es que al jugarlo, constante e inconscientemente trataremos de racionalizar lo irracional y de encontrarle "sentido" a algo que no lo tiene. Vamos a recorrer varios mundos con una especie de lombriz, descubriendo colores, sonidos, ayudando a algunos habitantes a remontar globos o colaborando en una fiesta de casamiento. Eso en el mejor de los casos, porque en general podemos estar de paseo durante horas mirando y disfrutando sin entender el reglamento de cada mundo, si es que lo hay.



USO DEL MEDICAMENTO: Voy a reconocer que como gamer soy lineal, me gusta que me digan qué tengo y qué puedo hacer. Si no, siento que no hay razón para volver a pasear por esos 17 mundos después de haberlos visitado una o dos veces. Para sus desarrolladores, Hohokum es arte interactivo, es deambular por esas pinturas en movimiento probando todo para ver qué pasa. Una locura experimental y maravillosa para los sentidos.

REACCIONES ADVERSAS: En la vida del gamer moderno, donde por horarios laborales uno fichinea de noche, Hohokum no es recomendable. La noche de fichín puede convertirse en una noche de corners: van a cabecear como locos. Tampoco recomendamos ingerir alcohol al jugar: se van a dormir a los cinco minutos, se van a babear la remera, para despertar cuatro horas después con un dos de oro fulminante y una resaca atroz.

PRESENTACIÓN: Práctico envase digital para PS4, PS3 y PSVita. [i]

[N. de Ed.: Mantenga los medicamentos fuera del alcance de los mokis.]

LOS DATOS:
- HONEYSLUG
- SCE
- EXPLORACIÓN
- PS3, PS4, PSV

QUÉ ONDA:
Fichín independiente con una fresca propuesta.

LO BUENO:
Hermoso arte visual donde no hay reglas de juego. Explorar y tocar todo para ver qué pasa. Una alternativa a los grandes tanques que siguen mutando con sus remakes.

LO MALO:
A veces uno se siente perdido. La falta de objetivo puede acortar su vida útil. Jugarlo de noche es como tomarse una pastilla para dormir... ¡pero cuánto amor!

Por Sebastián Di Nardo
@Mokirrompibles

75%





Abyss Odyssey

Al borde del abismo de la incomprensión

LOS DATOS:
• ATLUS
• ACE TEAM
• RPG, PLATAFORMAS
• PC, PS3, X360

QUÉ ONDA:
Una propuesta interesante, que mezcla buenos conceptos, aunque no los ejecuta del mejor modo

LO BUENO:
El combate, simple pero profundo. El arte. Poder encarnar cualquier enemigo.

LO MALO:
No se siente completo ni del todo pulido. Terminar el dungeon en la primera partida.

Por Tomás García
@Zripwud

74%



EL ESTUDIO CHILENO ACE TEAM tiene el raro privilegio de hacer, juego tras juego, lo que se les canta el moño. Y bien ganado lo tienen, porque allá por 2009, cuando nadie esperaba nada de ellos, sorprendieron al mundo con Zeno Clash. Fue tan brillante su diseño como su rareza, que los puso en el mapa con coronita, y de ahí en más se dedicaron a hacerlos cada vez más raros e inesperados, en muchos casos, alienando a gran parte de la audiencia. Y Abyss Odyssey no es la excepción.

¿Por qué decimos que no es la excepción? Porque en pocas palabras –y de verdad, son pocas–, Abyss Odyssey es un side-scroller dungeon crawler, roguelike, situado en Santiago de Chile, con un sistema de combate basado en juegos de pelea. Y todo esto, por supuesto, con la estética de ACE Team. Una docena de estilos artísticos se funden para crear uno solo coherente, atractivo y, al mismo tiempo, enigmático. ¿Siguen acá? Bien, prosigamos.

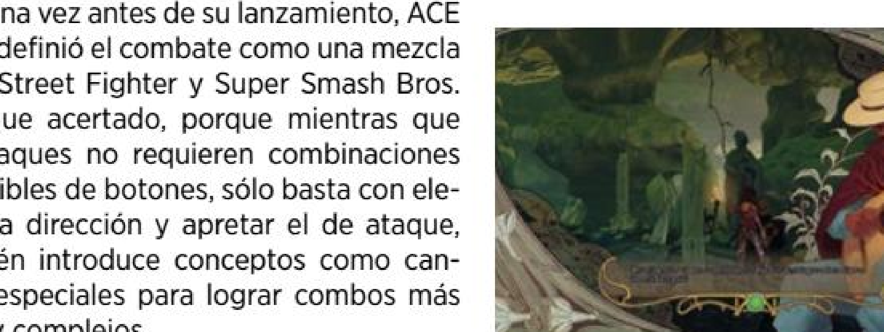
En pleno siglo XIX, los sueños de un brujo que duerme en el fondo del Abismo ponen en peligro a toda la ciudad de Santiago. Los fieles soldados se apilan frente a la entrada y se lanzan a la batalla sabiendo que no tienen chances, hasta que de entre tantos sueños dañinos surgen tres héroes, cada uno con su estilo de pelea y habilidades. El objetivo es alcanzar el fondo del Abismo y acabar con la vida del brujo. Pero el viaje es arduo y se genera aleatoriamente cada vez que entramos. Jugando se atraviesan peligros en forma de letales secciones de plataformas y enemigos que no perdonan errores. Los héroes suben de nivel.

Alguna vez antes de su lanzamiento, ACE Team definió el combate como una mezcla entre Street Fighter y Super Smash Bros. Más que acertado, porque mientras que los ataques no requieren combinaciones imposibles de botones, sólo basta con elegir una dirección y apretar el de ataque, también introduce conceptos como cancelar especiales para lograr combos más altos y complejos.

Aunque Abyss Odyssey lo proponga así, llegar al fondo del Abismo no es un verdadero desafío. De hecho, es fácil lograrlo en la primera partida, lo que resulta decepcionante. Pero el verdadero objetivo es el perfeccionamiento del combate y de los personajes que vamos descubriendo y encarnando, para llevarlos después al Modo Versus, donde nos enfrentamos a otros jugadores en peleas al mejor estilo Super Smash Bros.

Hablamos de encarnar personajes porque podemos elegir entre tres héroes, además de optar entre más de 50 enemigos. Un poder especial permite capturarlos y transformarnos en ellos en cualquier momento, obteniendo así una barra extra de energía y las habilidades de ese enemigo en particular. Cada enemigo tiene un estilo de pelea, técnica y habilidades especiales.

Pese a sus fallas, Abyss Odyssey es diferente. Es una mezcla de elementos que se unen para crear una experiencia que muchos gamers apreciarán, pero como ocurre siempre con este estudio, no es para todos. ¿Por qué? Simple. No somos todos iguales.





Oddworld: New 'n' Tasty!

Mudokons verdes fritos

ERA EL VERANO DE 1998, tenía bloques libres en la memory y una aventura por delante: Oddworld, ese extraño mundo de aliens de ojos enormes. Embelesado por la distopía, guié al pequeño prófugo por los mugrientos corredores de la brutal fábrica; dejé atrás el rechinar de las sierras, los lamentos de los desafortunados. Aquella desventura nos marcaría a ambos. Dieciséis años más tarde, la máquina exhala nuevamente. Esta vez, puedo salvarlos a todos.

IT WAS US!

He ahí el ingrediente secreto, la nueva delicatessen que pronto hará estallar el mercado. Bienvenido a Oddworld, otra vez, un mundo de baja fibra moral y malos convenios salariales en el cual, cuando las ganancias de la principal productora de alimentos bajan, se recurre al picadillo de obreros. Tras dicha revelación, durante una jornada de "horas extras", nuestro querido héroe pule-pisos se dará a la fuga.

No será simple para el escuálido protagonista que conocemos de otros tiempos. Necesitaremos método y reflejos. Utilizando mecánicas que pueden apreciarse en otros fichines añejos como Out of This World, nos veremos recorriendo pantallas rebozantes de procesadoras de carne a toda potencia, brechas al vacío o parpadeantes explosivos esperando ser desarmados. Deberemos explotar las posibilidades físicas del pequeñín: transitaremos corriendo, saltando, rodando e, incluso, caminando en puntillas de pie. Será la técnica y la velocidad para combinarlos junto a nuestra capacidad de observación lo que nos hará conservar nuestros miembros. Pero no todo es vil maquinaria o arquitectura decadente, la fauna de este universo también hace sudar. Entre los especímenes, están los guardias de seguridad, los sligs. Nuestro querido mudokon llamado Abe cuenta con la habilidad de entrar en trance y, mientras no estemos en el rango de un inhibidor, podremos controlar las mentes de estos menos dotados para librarnos de algunas rebuscadas situaciones.

Podríamos huir sin mirar atrás, pero estaríamos condenando a los 299 empleados desperdigados en los recónditos rincones de Rapture Farms. Es gracias al básico sistema de comunicación que damos órdenes al mejor estilo Lemmings, para guiarlos por los peligros inminentes hasta alcanzar el portal a casa. Si logran encontrarlos, prepárense a ver pulpa.

Abad case of ScrabCakes

Si bien el producto final sabe rico, no todo está bien procesado. El mayor problema es la inestabilidad en el control. Situaciones con tan poco margen de error no condicen con un mando que puede confundir acciones en el crescendo de la ejecución. Por otro lado, hay un sistema de vida en las dificultades inferiores, un modo cooperativo que no es tal -los jugadores se van turnando- y un sistema de quick-save. Sólo el último es algo acertado. Aun así, Just Add Water ha reproducido con fidelidad esta desventura de hermoso folklore. Un pasaje que le sienta realmente bien, que conserva el encanto y siembra la esperanza de un futuro que remonte a ese verano. [i]



LOS DATOS:
- ODDWORLD INHABITANTS INC.
- JUST ADD WATER
- PLATAFORMAS
- PS4

QUÉ ONDA:
El retorno de uno de los clásicos de la vieja época. ¿Alguien se acuerda de Munch's Oddyssey todavía? ¡Juegazo!

LO BUENO:
Acertijos con buen ritmo y dificultad. El folklore y humor del universo de Oddworld. El apartado gráfico.

LO MALO:
La adaptación del control y su inestabilidad. La incorporación de elementos que no se lucen. El acarreo de falencias.

Por Gastón Coconier
@gcoconier

80%





Supernatural SnapShot

Un Survival Horror que no existe

SE PRESENTARON EN LA EDITORIAL como el Agente Mulder y Scully del FBI, haciendo todo tipo de preguntas sobre el viejo terreno de los Scofield y sobre las extrañas desapariciones en la zona. Enseguida noté que todo lo que decían no eran más que mentiras, pero el interés en el terreno era real. Les pedí que corten con las patrañas y digan la verdad. No fue la mejor idea, porque lo que escuché arruinó mi vida. Mi nombre es Angelo Pappas, periodista gráfico y esta es la historia que jamás nadie me creyó.

Así nos recibe Supernatural SnapShot. Una pequeña introducción de nuestro personaje, Ángelo Pappas y directo a los bifes. El juego arranca en la entrada de Scofield's Estate, una propiedad en las afueras del pueblo con un par de construcciones: una mansión, la cripta de la familia Scofield, una cabaña cerca del lago y un granero... o eso es lo que nuestros ojos quieren ver. ¡MUAHAHA!

Supernatural SnapShot es un simulador de casa embrujada, donde Pokémon Snap se encuentra con Silent Hill. A través de una vista en primera persona, nuestro objetivo es pasear por el terreno Scofield y lograr sacar la mayor cantidad de fotos de criaturas supernaturales antes de que el sol asome. Si bien las criaturas más normales las encontramos en su lugar de spawn –zombies alrededor de la cripta, hombres lobo en el bosque cerca del lago, etc.– aquellas más raras tendremos que salir a buscarlas de maneras específicas.

A lo largo de la aventura vamos recolectando páginas del diario de John Scofield, el dueño original de Scofield's Estate. Y en ellas, a medida que nos enteramos de su propia investigación sobre los misterios del terreno, encontraremos distintas formas de invocar o atraer a las criaturas que acechan el lugar. Algunas son simples, como pararse frente a un espejo y decir al micrófono "Bloody Mary" tres veces. Otras son más complejas, como la invocación de Cthulhu, cuya recolección de los elementos necesarios puede llevar casi toda una partida, sólo para tener la brecha de un instante en el que tomar la última foto antes de que el mundo acabe (sí, invocar a Cthulhu acaba el juego).

Entre todos estos conceptos innovadores, también cuenta con otros más típicos del género, como las baterías de la linterna que se van acabando y que nos obliga a buscar más en la casa o encontrar una antorcha, que es menos efectiva. Atacar a las criaturas no es una opción -al fin y



Por Carlos Pollastri
Macko





al cabo nos harían pedazos- pero sí podemos encontrar formas de defendernos de ellas con la página del diario correcto. En el caso de los espectros, si tenemos sal en nuestro inventario, podemos arrojársela para desaparecerlos por un momento y huir como niñicas. También podemos bloquear el acceso a distintas áreas con el uso de la sal, dibujando una línea en las entradas.

Además de la Campaña, Supernatural SnapShot cuenta con otros dos modos: Hasta la Muerte y Free Roam. En el primero, el juego no termina al salir el sol, sino hasta nuestra muerte. Nos da tiempo para lograr la mayor cantidad de invocaciones y fotos posibles. En el segundo modo, jugamos hasta que nos cansamos. Una gran manera de hacer distintas pruebas e ir averiguando cómo atraer a monstruos más raros. Este modo es el más accesible, ya que tras cada muerte, volvemos a la entrada de la casa con todo nuestro inventario intacto.



En lo que respecta a la historia, se trata de una narrativa tradicional. Ingresamos a la casa con los agentes Mulder y Scully, en un par de minutos entendemos que en verdad son cazadores de demonios. Rápido desaparecen dejándonos solos con la cámara en ese horrible lugar.

El personaje principal no somos nosotros ni ellos, sino Scofield's Estate. En los paseos de Ángelo Pappas encontraremos montones de notas, fotos y otro tipo de cosas que nos harán entender el trabajo de John Scofield y los sucesos que se dieron durante su investigación. Era coleccionista, pero uno muy singular. Coleccionaba a estas criaturas y experimentaba con ellas. ¿Los motivos? Tendrán que jugarlo para conocerlos.

Ocurrieron cosas terribles e ir leyendo al respecto, encontrando distintas pistas no hacen de este juego un mero survival horror –que lo es con todas las letras– sino también un increíble viaje de aventuras a la perversa mente de John Scofield.

La interacción entre las criaturas está pensada para dar verosimilitud al mundo de Scofield. Si un zombie se cruza con un fantasma, ninguno de ellos reaccionará, si lo hace un hombre lobo, que lo huele y lo siente, huirá. Hay reglas dentro de este mundo de fantasía que funcionan muy bien, por eso nos da pena que otros aspectos del juego hayan sido descuidados, ya que falla en algo importante: los controles.

Su mayor falencia es la utilización del Wiimote, el que emula la linterna. Tras horas y horas de jugar se vuelve muy cansador sostener el brazo en el aire. Peor, para acceder a la cámara es necesario cambiar el Wiimote por el Gamepad, que sostenemos frente a nosotros para ver a las criaturas que sólo aparecen en la pantalla táctil y no en el televisor. Esto hace difícil sacar fotos con rapidez y si no lo hacemos a tiempo, ¡se nos escapan las criaturas!

Supernatural SnapShot es un juego fantástico. Con una temática casi original, un gameplay intenso y un folklore increíble, repleto de guiños a obras de horror –desde un árbol aprovechándose de una jovencita (Evil Dead), a un monstruo de carne saliendo de un congelador (John Dies at the End)– logra una experiencia de terror inigualable. Lamentablemente, el tema de los controles obliga a reconsiderar toda la experiencia. [i]

LOS DATOS:
- LOBERT ONLINE
- UNBREAKABLE GAMES
- SURVIVAL HORROR
- WII U

QUÉ ONDA:
Una experiencia de terror que debería traer pañales en la caja porque se van a hacer caca.

LO BUENO:
El apartado visual, la cantidad increíble de criaturas, la historia del lugar.

LO MALO:
Los controles apestan.

MALA NOTICIA:
este juego no existe. La idea es escribir una review de un juego genial, que te morís de ganas de jugar, pero que no existe (aún).

83%





Road Not Taken

Juguemos en el bosque...

LOS DATOS:
• SPRY FOX
• PUZZLE
• PC, MAC, PS4, PSV

QUÉ ONDA:
Un juego de puzzles para sacarle punta al cerebro.

LO BUENO:
Increíble arte. Muy claro de jugar pero difícil de dominar. ¡Tirar niños a fogatas!

LO MALO:
Puede ser frustrante, no hay otro modo más allá del principal ni editor de niveles.

Por Tomás García
@Zripwud

75%



EL INVIERNO AQUÍ ES CRUDO COMO EL SUSHI y doloroso como golpe en el codo. Cada año perdemos más niños, víctimas del frío en este despiadado bosque. A menos, claro, que algún héroe solitario los salve. ¡Uno como nosotros!, que hemos retornado ahora con los cinco niños. Uno, dos... ¿tres? Bueno, no importa, todos los años perdemos algunos. Mejor suerte para el próximo.

La premisa de Road Not Taken es rara, pero va de la mano con su estilo artístico que, de tan peculiar, nos permite comprar cualquier cosa que nos diga. ¿Tirar niños a una fogata? ¡Perfecto! No, tampoco para tanto, nuestra misión es proteger a los niños y salvar la mayor cantidad posible cada vez que llega el invierno. Durante 15 años, que funcionan como niveles cada vez más complejos.

El juego es fácil de explicar pero muy difícil de ejecutar. Cada sección del bosque está dividida en una grilla en la que podemos movernos libremente, pero cuando levantamos algo y nos desplazamos consume stamina, que es nuestra energía. Además de levantar, con el mismo botón podemos lanzar cosas en la misma dirección a la que miran, lo que nos permite mover objetos sin caminar y ahorrar stamina. El bosque está repleto de objetos, como pueden ser niños, madres, lobos, rocas, árboles y un montón de cosas más. Combinarlos puede resultar en cosas nuevas.

Esa es la mecánica principal, llevar los niños a sus madres en la menor cantidad de movimientos posible. Pero de golpe el juego se pone complicado y empieza a agregar variantes, como lobos que se mueven al mismo tiempo que nuestro personaje y nos bloquean el paso, y otros enemigos cuya única misión es dificultarnos la existencia. Al punto que sacar cosas del camino puede consumir un montón de stamina. Por más bonito que se vea, Road Not Taken puede ser sumamente frustrante para los menos afilados de cerebro.

Por fortuna, está a disposición una lista de los objetos que vamos descubriendo en el bosque con su descripción y posibles combinaciones, lo que hace mucho más llevadero el sistema y permite planificar mejor la estrategia.

Existe también un pequeñísimo minijuego social, en donde podemos mejorar las relaciones con los habitantes de nuestro pueblito al darles cosas. De este modo conocemos más sobre ellos y con el paso de los años nos devuelven cosas útiles. Es un lindo agregado, que le mete sazón a un juego por lo demás bastante monótono.

Como no hay ningún modo de juego más allá del principal, ni siquiera un editor de niveles, el gameplay termina haciéndose repetitivo.

Un juego de puzzles muy bueno para los amantes del género, sin dudas. Ojo con esto, porque no es para todos. Requiere sagacidad y paciencia, pero si Sagaz es parte de su nombre – ¡como Sam!– entonces les espera una linda experiencia, no sin falencias, pero con mucho para disfrutar. [i]





The Last of Us: Remastered

El mejor juego de PS4 es un juego de PS3

COMIENZO ESTA NOTA PENSANDO EN TODO LO MARAVILLOSO que es The Last Of Us. Perdón, mejor dicho, FUE. Tuve la gloriosa tarea de hacer la review de su versión original para PS3 –y sacarle a Moki ese lujo de las manos. Ahora tengo el enorme placer de hacer la review de la versión Remastered -en la cara de Moki, por segunda vez. ¡Muahaha!

Reflexiono sobre lo increíble que se ven las nuevas resoluciones a 1080p, increíble respecto a la versión anterior. Se nota la diferencia de hardware en el primer instante en que abre el juego: cuando vemos la cortinita, en la ventanita, con las plantitas. Zarpado. Sus 60 fps le dan total fluidez al gameplay y a las cinemáticas. Existe una opción en el menú que nos permite ponerlo a 30 fps, pero hoy se me hace injugable. Pensar que el año pasado ni me importaba.

La inclusión del DLC "Left Behind" se agradece. No lo había probado en PS3. Jugarlo, y con esta calidad, fue hermoso. Emotivo.

Pasé (y sigo pasando) horas con el Photo Mode incluido en esta versión. Podemos sacar instantáneas con una buena cantidad de filtros, lentes, distancias focales, etc. , como si fuera una app para cámaras de celulares. De hecho, uno de los momentos que más recuerdo mientras jugaba, es la pausa justo en el momento en que un monstruoso bloater me abría la cabeza en dos. Ojos, sangre saltando, pedazos de dentadura, todo se veía alucinante. La retoqué, un poco más de rojo, algún efecto de luz, y (gracias al share de la PS4) la envío a... ¿A quién? A MOOOOOOOOOKI.

Mientras leía los insultos de ese horrible miko apareciéndome en la consola, Whatsapp y Facebook, admiraba las animaciones de los protagonistas. Ellie, hermosa como siempre. La desolación en la mirada de Joel. La música de Santaolalla te parte el corazón. La dirección, las cutscenes, y sobre todo, el magnífico guión. Todo está ahí, perfecto, más que perfecto, el mejor juego de PS3 en su evolución final: THE LAST OF US SUPER SAIYAN.

Pero... es eso. Es un juego de PS3 con esteroides. Un enorme trabajo, un increíble apartado técnico, bla bla bla... pero es el mismo fucking juego. Y estoy hasta los morloks de que no salgan juegos para esta fucking next gen. No pasa naaaada muchachos... ¡nada! ¡cero! ¿Y me tengo que poner contento porque me dan lo mismo en Blu-Ray FULL HD? Gracias, no me alcanza. ¿Y saben qué más? Me preocupa. Me preocupa que la alegría más grande que haya tenido en PS4 hasta ahora sea un juego de PS3. Me preocupa que me cebo ¡con DEMOS! Y encima, Ellie sigue caminando entre los humanos sin que nadie le dispare. Grita, corre y choca a los clickers y ni se inmutan. No corrigieron errores de inteligencia artificial, no corrigieron los errores de clipping (que ahora con el Photo Mode se nos revelan en formas grotescas.)

Me pone triste, me siento mal, estrangulo el precioso mando de PS4 con su lucecita de colores, con su cosito táctil y qué se yo... ¿Qué hago? Me pongo a sacar fotitos de, justamente, los errores que no corrigieron, y me transformo en un resentido. Me acuerdo que la máquina acá sale un riñón, cada juego un dedo y que no-pasa-nada.

La nota que escribí el año anterior sobre la versión original en PS3 comenzaba con una frase: "El último gran juego", me refería a la generación pasada. Espero que no haya sido una profecía. Todo muy rico, PERO... El mejor juego de PS4, es un juego de PS3. Grave es poco.

Larga vida a "The Last of Us", bla bla bla. Listo... ¡me descargué! [i]

PD: Ah... la linternita suena en el parlantito del mando cuando la prendemos y apagamos.

LOS DATOS:
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- NAUGHTY DOG
- AVENTURA, ACCIÓN
- PS4

QUÉ ONDA:
Lo mismo de antes en FULLHD1080P60FPS.

LO BUENO:
Lo mismo de antes en FULLHD1080P60FPS.

LO MALO:
Lo mismo de antes en FULLHD1080P60FPS.

EXPLICACIÓN:
The Last of Us es un juego casi perfecto, y fue calificado en su versión de PS3 con un 96% sobre 100. De allí que, más allá de la catarsis del autor, que lo ama pero quiere más juegos Next-Gen, The Last of Us sigue siendo impresionante y lleva, claro, el mismo puntaje que cuando fue analizado en [i] 14, en julio de este año.

Por Esteban Echeverría
Kaliban13

96%





Battleblock Theater

Un juego al que le faltan unos buenos jugadores

Por Santiago Figueroa | Morton
& Facundo Fernández Lleventon | Cufa

"NO ES BUENO QUE EL HOMBRE JUEGUE SOLO", dijo el Gran Diseñador y creó entonces, sin mucha introducción, los juegos cooperativos. También hizo el multijugador local y online, claro, pero de eso no se trata esta nota. ¿Quién puede poner en duda el placer de salvar el día en compañía de uno o más amigos? Probar Battleblock Theater solo es perderse la mitad de la diversión, por lo que le chiflé a mi colega Cufa, que hace rato venía insistiendo que escribiéramos algo juntos, para que nos pongamos en acción.

Nos dispusimos a crear una nota donde ambos probáramos el juego a la par con el fin de contar lo que nos pareció, algo totalmente innovador, nunca visto en una revista de videoj... Perdón, me suena el teléfono. Sí, soy yo. Sí, para Irrompibles. No sé de qué aventura me habla. No, no ¿Qué Mok...?

Volví. ¿Nadie tocó nada? Bien. La cantidad de cosas que suceden en este juego al mismo tiempo y el resultado de todas las interacciones es hilarante. La música incita constantemente a bailar, que es lo que hicimos durante gran parte de la partida (Destiny, morite de envidia)*. Vale la pena esforzarse por conseguir los ítems más alejados o bien escondidos. Sacrificarse puede ser la mejor opción, como esa vez que quedaba un segundo para que el nivel terminara y Cufa se arrojó a tomar un diamante, sólo para terminar incrustado contra una pared de pinches.

Por momentos, aflora la mayor intención de cooperar con el otro, alcanzando rincones lejanos o activando puentes para que el otro jugador cruce. El resto del tiempo, se transforma en una seguidilla de asesinatos por mera diversión. Empujar a Cufa al abismo, tirarlo al agua, revolearle una bomba por la cabeza... oh, las pequeñas satisfacciones de la vida. ¡Incluso obtuve un achievement por mi constante traición!

Días después de que Cufa dijese revisar "bien el menú a ver que más hay", no tuve más noticias de él. No aparecía en el grupo, no asistía a ningún cumpleaños, su paradero era desconocido incluso por sus familiares más cercanos. Pero pronto se supo la verdad: Cufa estuvo todo ese tiempo encerrado, sumergido en su computadora. "Está listo", me dijo al teléfono. "Conectate esta noche". Ingenuo yo, abrí Steam y acepté su invitación. Lo que allí encontré fue indescriptible. "Mirá", exclamó orgulloso. "Mi obra de arte".

El modo Arena es una de las alternativas que ofrece el juego, entre las que se incluyen combates de colorear escenarios y duelos de baloncesto. Podemos jugar en zonas creadas por usuarios a las que accedemos de forma online (aleatorias o por recomendación) o bien crear las nuestras. Como hizo Cufa, que se dedicó a crear la más cruel y despiadada de las arenas (en la que gana el que suma más tiempo de permanencia sobre un bloque de oro). Claramente resentido por sus muchas muertes, Cufa se regocijó venciéndome en forma reiterada. Mientras tanto, yo intentaba convencerlo de volver a la campaña principal y dejar atrás todo este odio sin sentido.



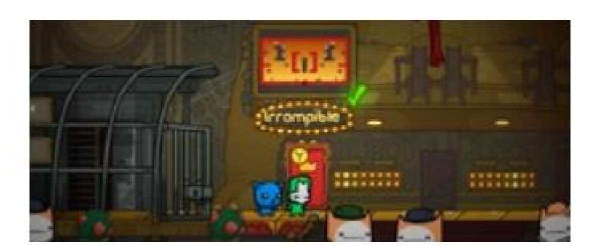


"¿UNA REVIEW CO-OP?", me preguntó Morton. Claro, una review cooperativa sobre juegos cooperativos, le contesté. Sólo hacía falta encontrar el fichín ideal para sentarse a jugar, tarea nada fácil. Los días pasaban y ningún juego parecía ser el adecuado, hasta que recibí una Morton-señal. "¡Battleblock Theater!", me gritó emocionado. ¡Claro, ¿cómo no se me ocurrió antes?! Aquel cómico plataformero era la elección perfecta. Sin perder más tiempo, agarré el joystick, me calcé la mochila y partí para la casa de mi compañero.

Justo cuando nos disponíamos a empezar a jugar, el teléfono de Morton sonó. "Disculpame un segundo, ya vuelvo", me dijo. Mientras esperaba, yo aproveché para configurar a mi personaje. Había un montóoon de caras y armas para seleccionar, pero claro, tenían un coste y yo no disponía de puntos, aunque Morton sí, maldito suertudo. Miré a la mesa y noté que había dejado su joystick ahí. "Bueno, no creo que note si desaparecen algunos puntitos... además no se los merece", pensé.

"¿Cuál es el objetivo del juego?", le pregunté a Morton una vez que volvió. "Tenemos que agarrar por lo menos tres diamantes por nivel para que se habilite la salida, aunque si agarramos más, mejor" –agregó muy serio–, "así que si ves que falta uno, volá, corré, saltá, sacrificate si es necesario. ¡No importa cómo, pero agarralos!"

Existen dos versiones de la campaña principal, que varía según si jugamos solos o de a varios. Esta última posee niveles es-



pecialmente diseñados de tal forma que la colaboración del compañero sea imprescindible. Claro que a veces la tentación transforma la ayuda en traición. Tentación que por supuesto rechacé, no así Morton, que estuvo muy ocupado eliminándome de las formas más creativas. Incluso desbloqueó el achievement "traidor", snif.

Battleblock tiene, además del modo historia, un montón de modos de juego distintos, tanto cooperativos como competitivos. Fue así que un día decidí chusmear un poco el abanico de opciones, cuando "¡oh por dios, un editor de niveles!", grité entusiasmado. Sin darme cuenta solté una risa malvada que me recordó a la gloriosa época de puzzles Irrompibles. No podía dejar pasar esta oportunidad...

Mi represalia estaba lista, en forma de nivel. Era el momento de devolverle (y con intereses) a Morton todas las veces que me había empujado, pegado, aplastado, ahogado y explotado durante nuestra aventura. Mi plan tuvo un éxito absoluto. De las decenas de veces que jugamos la arena [i], no pudo ganarme ni una vez, ¡muajaja! Por supuesto que todas las horas de práctica previas que realicé no tuvieron nada que ver, no señor. Fue una dulce venganza irrompible. [i]



***LOS DATOS*:**
- THE BEHEMOTH
- PLATAFORMAS
- PC, Linux, X360

QUÉ ONDA:
Plataformero hilarante, ideal para jugar de a dos, de los quemados que hicieron Castle Crushers. ¡Ojo con quien lo juegan!

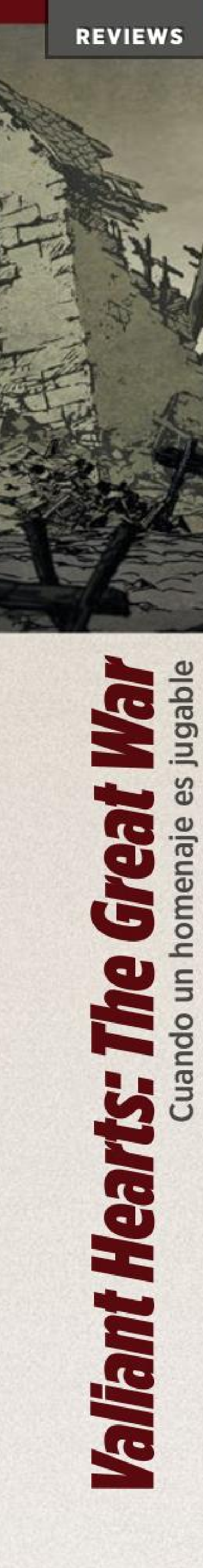
LO BUENO:
Narrador en los momentos justos, gran estilo, música. Decenas de opciones de personalización.

LO MALO:
Puede tornarse repetitivo si lo juegan solos.

88%

*





Valiant Hearts: The Great War

Cuando un homenaje es jugable

Por Esteban Echeverría
Kaliban13

LA GUERRA Y LOS VIDEOJUEGOS HAN SIDO PAREJA en varias ocasiones. Algunos grandes recuerdos como el primer Medal of Honor, y algunos momentos para olvidar, como el último Medal of Honor: Warfighter.

A lo largo de esta extensa relación se ha mantenido un tono. Un tono serio, tratando de transportar al espectador, de la forma más realista posible, al momento histórico que se estaba relatando, tanto sea la Segunda Guerra Mundial como Vietnam, Afganistán, etc. En algunos momentos nos poníamos en los pantalones de un pobre soldado tratando de sobrevivir al Día D, escuchando su respiración y sintiendo la arena entre la ropa. En otros momentos nos transformábamos en el despiadado General que mandaba al frente a ese pobre soldado, viéndolo desde arriba como una hormiga. Uno más, sacrificable, en busca de un objetivo mayor: ganar la guerra.

Esta vez no vamos a ganarla. Esta vez vamos a entenderla. Se nos meterá a través del mando por las venas, y hará con nosotros lo que quiere. La guerra nos domina, se nos ríe al oído, y se queda adentro. Y lo que menos importa es ganarla.

Es un homenaje y un llamado de conciencia. Nos frena como la máquina de guerra enferma en que nos transformaron por años, y nos lleva a reflexionar sobre la esencia de nosotros como humanos. Como generadores de muerte. Dejamos de ser meros jugadores, al escuchar un lamento, al cortar una pierna gangrenada, al ayudar en vano a un soldado intoxicado por el gas mostaza, o al encontrar una carta entre el barro que nunca llegará a destino. Nos transformamos en jugadores humanos. Ya no importa ganar, no tiene sentido. Lo que importa es el otro.

Eso es lo que logran los artistas de Ubisoft Montpellier, que compitiendo de igual a igual con una obra de cine animado, crearon el emotivo Valiant Hearts: The









Great War. Un desgarrador homenaje a los hombres y mujeres que se vieron envueltos en la más terrible de todas las guerras: "La Gran Guerra", la primera guerra mundial. Y lo hacen valiéndose de su hermoso UbiArt Framework, el poderoso engine que permite esa bella fusión entre animación y videojuego, previamente usado en Rayman Origins, Rayman Legends y Child of Light.

Esta vez crearon una pieza con un enorme valor artístico. Utilizando una estética típica de la historieta francesa, lograron dotar a los personajes y al entorno de una plasticidad y un clima incomparables. La campiña francesa, París, el frente con sus trincheras. Todo está plasmado de una manera magnífica.

Acompañamos el paso de la luz a la oscuridad, de la paz a la guerra, tratando de que estos personajes no se nos escapen. Que eso que nos angustia a cada paso, a cada sonido, a cada imagen desgarradora, no nos impida seguir acompañándolos, que no nos nuble la mente para resolver los acertijos que se nos plantean, que no se nos mueran en ese averno. Cada momento, en cada instante, descubrimos más del infierno, en datos documentales que se van desbloqueando mientras avanzamos. Poco a poco conocemos la cronología del conflicto, y comprendemos más el horror al que se sometieron las víctimas. Por momentos, no queremos leer más.

Un juego necesario, para aplaudir. Una obra hecha por los descendientes de quienes protagonizaron el horror. Un paso más para entender y pensar este medio como una gran herramienta de divulgación. Y una interesante reflexión también para nosotros como jugadores: exigir al medio menos espectacularidad, y más arte. [i]



LOS DATOS:
- UBISOFT
- UBISOFT MONTPELLIER
- AVENTURA
- PC, X360, PS3, XO, PS4, iOS

QUÉ ONDA:
Al cumplirse un siglo, un homenaje jugable a las víctimas y sobrevivientes de una de las peores guerras que vivimos como especie. Un ejemplo de cómo valorizar los videojuegos como medio narrativo y documental.

LO BUENO:
El uso de los videojuegos como herramienta de divulgación y conciencia.

LO MALO:
Sería una torpeza enumerar los errores en algo tan relevante.

87%





Pedal to the metal

Overclocking y presentación de CPU Intel HaswellRefresh

EL PASADO 14 DE JULIO DE 2014 asistimos a la presentación de los nuevos CPU de Intel en las oficinas de la compañía en Vicente López, donde los azules, junto al Extreme-Box OC Team, ofrecieron una jornada informal y entretenida.

Germán Loureiro, Field Application Engineer de Intel -en criollo, "el que sabe"- inició oficialmente la reunión con dos nuevos lanzamientos:

Pentium G3258

Con motivo del 20° Aniversario de la serie Pentium, Intel presentó un modelo "especial" dedicado a los entusiastas. Si bien opera a 3.2 GHz, permite jugar con el multiplicador al igual que los de la serie "K", lo cual resulta muy atractivo para aquellos usuarios que cuentan con soluciones de refrigeración más eficientes al cooler de fábrica. Es el primer Pentium en ofrecer este plus: después de mucho tiempo, los usuarios con presupuesto acotado podrán exprimir como se debe el rendimiento de sus procesadores.

Al igual que sus hermanos mayores, el 20° Aniversario está fabricado en 22 nm, posee gráficos integrados y cuenta con dos núcleos sin Hyperthreading.

CPU Devil's Canyon

Son los Core i3/i5/i7 de la nueva generación denominada "Haswell Refresh" de socket LGA-1150, compatibles tanto con los motherboards Serie 8 (estos requieren actualización del BIOS) como 9. Cuentan también para los i5 e i7 con versiones "K" para overclockers. Otra novedad es su bajo consumo energético, de tan sólo 88 W para el tope de gama Intel Core-i7 4790K.







A la jornada asistieron, aparte de los medios, un selecto grupo de usuarios convocados a través de las redes sociales. Terminada la presentación, Jonathan Romero de Extreme-Box OC Team junto a Pablo Oliveira de CPM de Placas de Video ASUS, contestaron dudas acerca de las nuevas tecnologías y otras de índole técnico.

En paralelo, el overclocker conocido como "PabloCS" realizó en vivo las primeras pruebas con nitrógeno líquido del nuevo Pentium G3258, que alcanzó una frecuencia máxima de 5700 MHz. El procesador fue acompañado de la flamante motherboard ASUS Maximus VI Extreme, Memorias RAM HyperX Predator y una VGA NVIDIA Titan.

También fueron de la partida Kingston y ASUS, que aprovecharon para mostrar las últimas "joyas" del hardware en motherboards, memorias, discos SSD y placas de video, disponibles para el segmento gamer y entusiasta [i]

Por Pablo Oliveira

¡Agradecemos a la gente de Intel y Extreme-Box por la convocatoria!

MANTLE | POWERED BY AMD

AMD

THE FUTURE OF GAMING

AMD GCN ARCHITECTURE

Graphics Applications
Mantle API
Mantle Driver
Graphics Core Next

AMD Mantle

Llevando la potencia de PS4 y XO a la PC

Por Ing. Pablo N. Salaberri
Pablitus

UNA DE LAS ETERNAS VENTAJAS DE LAS CONSOLAS RESPECTO DE LA PC ha sido un uso más eficiente de los recursos disponibles. Ejemplo: GTA V se ve de mil hostias en un hardware (PS3) que tiene 7 años. Hagan lo mismo en PC y vean como su carretor muerde el polvo.

El problema no es de hardware, sino que el software tiene un desafío: correr un juego en una casi infinita cantidad de combinaciones de CPU, RAM y VGA. Esto conlleva el uso de API de muy alto nivel que agrega mucha sobrecarga al sistema. Las dos API gráficas de PC son DirectX (van por la versión 11) y Open GL, aunque DX domina gracias a Windows. Las consolas son más eficientes en el uso de los recursos puesto que cada consola vendida comparte exactamente el mismo hardware: no hay múltiples combinaciones, sólo una. Así al desarrollar se exprime hasta el último recoveco del sistema.

Alcanzar lo mismo en PC es un desafío formidable. Microsoft promete que DX12 va a lograr un desarrollo "igual que las consolas" con un render de gráficos más eficiente. Lo cierto es que DX12 tiene fecha para mediados de 2015... Y aquí es donde surge AMD Mantle, una API que "habla" directo con la arquitectura GCN presente en todas las Radeon serie 7000 o superior, reduciendo el cuello de botella entre el CPU y GPU.

Mantle ya está en varios títulos: Battlefield 4, Dragon Age: Inquisition, Sniper Elite 3, y la lista sigue. Como ejemplo de la diferencia entre Mantle y DX11, corriendo Battlefield 4 observamos incrementos de "doble dígito". Por la naturaleza de Mantle, las PC en donde estábamos limitados por el CPU aún cuando tenían VGA interesantes, ven sus frames incrementarse. Es decir, utilizando un A10-7700 y una R9-280X en Direct3D se obtienen unos 40 fps en BF4 a 1920x1080 en Ultra. Ese mismo hardware, corriendo bajo Mantle, obtuvo la friolera de 51 fps. ¡O sea, 27% más de rendimiento por el sólo hecho de cambiar el render!

Se preguntan cuál es la contra: por ahora Mantle corre únicamente en las GPU GCN de AMD, algo que nos hace acordar a Glide, API desarrollada por la extinta 3Dfx. Glide sólo corría en chips Voodoo, que hacía fenomenal el rendimiento de esas tarjetas, dejando al resto fuera de juego. Esa limitación hizo que DirectX, que corría en todo tipo de hardware, tomara la delantera.

También obliga a los desarrolladores a trabajar en dos formas de render: D3D y Mantle. Claro que la promesa de "rendimiento de consola en PC" es una manzana muy tentadora. Y si el rumor de que Mantle podría llegar a Linux se volviera realidad, por primera vez el sistema operativo del pingüino tendría una API gráfica de alto rendimiento que muchos abrazarían con alegría (¡hola, Steambox!).

Si los desarrolladores abrazan Mantle, AMD estará en una posición de fuerza no sólo ante Microsoft y su DirectX, sino también ante las GPU de Intel y NVIDIA que no soportarán dicha API. Veremos cómo se desarrolla esta nueva batalla por optimizar el rendimiento de nuestras castigadas tarjetas gráficas. i



La música de Oriente

Precisión para pocos

EXISTEN DOS TIPOS DE PERSONAS EN EL MUNDO, los que aman los juegos rítmicos y los que a duras penas los consideran un videojuego. Muchas personas se irritan cuando se les pide ejecutar una secuencia rítmica, que no tengo coordinación, que no tengo paciencia. Y así los mundos se fueron separando y tomando forma: en Argentina se creó un culto de los juegos de música que había en las hoy escasas galerías de fichines. Allá, por el año 2002, los únicos juegos de música que había venían de Oriente, sobre todo Japón y Corea.

El fin siempre es uno: ejecutar patrones rítmicos con la mayor precisión posible. Ayuda tener ciertas inclinaciones, pero cualquier ser humano es capaz de seguir un ritmo y copiarlo. Por lo general basta con presionar un par de botones, ya sea con las manos o los pies, pero siempre es divertido. Existen ejemplos gloriosos, como el Beatmania, que la rompió alrededor del mundo a pesar de ser uno de los más difíciles. Consistía en un pad con siete botones y un controlador rotativo que simulaba una bandeja de DJ, donde se ejecutaban las notas que iban ascendiendo verticalmente en la pantalla. El resultado eran dedos moretoneados y alguna que otra piña accidental cuando jugabámos de a dos. Pero la emoción de interactuar con la música era mucha y los temas cautivaban.

Otra de las joyas que nos brindó Japón fue el juego de baile más trascendente de la historia, Dance Dance Revolution. En él, un muñeco poligonal con mucho estilo nos incitaba a seguir cuatro flechas y presionarlas al ritmo de la música en una plataforma. Y sí, te veías medio raro, con tu piel enrojecida esparciendo gotas de sudor mientras saltabas sin apartar la vista de la pantalla al ritmo de un Euro Dance frenético. Era un juego que no sólo divertía sino que hacía perder algunos kilos, ideal para el gamer sedentario que pegaba el faltazo a la clase de Educación Física. Y como si fuera poco, cuando empezábamos a jugar bien se juntaba una pequeña multitud que incluso aplaudía cuando la situación lo ameritaba. ¿Qué vienen a hablar de Rock Band, Guitar Hero y todos esos juegos que nos venden una imagen de rockstar de fantasía? ¡Dance Dance Revolution nos convertía en uno en la vida real!

Ya hablando de Rock Band y Guitar Hero, podemos aclarar que ambos son un vil plagio de otro juego de la familia Bemani –división de juegos de música de Konami–, Guitar Freaks. Un fichín simple, entretenido y adictivo cuyo gameplay era igual a Guitar Hero, pero con sólo tres botones y diez veces más difícil. Su dificultad decantaba de su estricto sistema de calificación. Había que presionar el botón en el momento exacto. Pero la práctica y los créditos extra hacen al maestro y por eso amamos al Guitar Freaks, el fichín que nos hizo agarrar una guitarra de plástico antes de que fuera cool.

Japón es una cultura donde el ritmo es algo sagrado y milenario. Los juegos rítmicos orientales tienen como fin el simple hecho de seguir el beat e interactuar con la música. No importan los estereotipos de rockstars, los orientales no nos manipulan con sueños frustrados. Nos convierten en una máquina de la coordinación. Y no nos hacen ver como un mamerto cuando jugamos, lo cual es muy importante. Para seguir ampliando el tema, revisen joyas como Parappa the Rapper, Patapon, Bust a Groove, Elite Beat Agents o Rhythm Heaven.

Por Lucía Velarde Mulligan
@luvmulligan



La música de Occidente

Música para todos

NO SOLO DE MÚSICA ELECTRÓNICA O IDOLS VIVE EL GAMER. Y Occidente lo entendió todo. En vez de manejar a una popstar ponja inexistente, los famosos somos nosotros, la rompemos con nuestra habilidad o nuestras cuerdas vocales, nuestra voz y ritmo son los que cuentan. Con música popular y grandes éxitos, se creó el género que se comió el mundo en las últimas dos generaciones.

Antes de que nuestros livings se llenaran de instrumentos plásticos, Sony nos deleitaba con un gran juego de Karaoke llamado Singstar, que tuvo sólo en PS2 más de 25 versiones distintas, con canciones de varios artistas o de uno, como el caso de Singstar ABBA o Queen. El reconocimiento de notas fue superior al de los juegos japoneses, y en lugar de mostrar un avatar de piedra que no movía la boca para cantar, podíamos disfrutar del video musical del tema. Aunque, confesemos que el juego más bizarro fue el Get On Da Mic, con muchas canciones de Hip Hop y, por supuesto, de Missy Elliot.

Harmonix nos cautivó aún más, con Amplitude y sus tres botones del infierno. Podíamos activar pistas, mezclar los instrumentos a nuestro gusto y así la canción cambiaba radicalmente. Podíamos no activar alguno (pero perdíamos, obvio). Pasar a Guitar Hero fue un salto enorme, que se tragó los juegos de guitarra japoneses con barbacoa, gracias a grandes canciones de rock que todos amamos, como I Love Rock and Roll, Iron Man o I Wanna Be Sedated. Eso era mucho mejor que lidiar con canciones a las que jamás les encontramos el ritmo, que nos hacían perder ni bien pasábamos nuestras tarjetas en Sacoa o Neverland.

Luego Rock Band enloqueció a todos, tener el kit completo y comprar más canciones hizo que juntarnos con amigos fuera una fiesta. Música para todos los gustos, un aumento de dificultad razonable apta para todo público, hicieron de este juego un éxito. Más acá en el tiempo, los juegos de baile con controles de movimiento llegaron para quedarse y nos obligan a mover más que los pies, tenemos que bailar de verdad, no golpear el piso como robots. Con "córeos" más simples y otras que sacan a la Shakira dentro nuestro, Just Dance y Dance Central mantienen vivo el género.

En comparación el juego occidental tiene una mecánica más amable y menos agresiva que el oriental: sin importar la precisión quirúrgica del golpe a la nota, la música sonará y continuaremos con la diversión sin frustrarnos por no ser prodigios musicales. Los de guitarras eran más realistas, llegándose a usar guitarras con cuerdas para jugar y aprender a tocar el instrumento de verdad. También están pensados para jugarse en equipo y no sólo de forma competitiva.

Pero lo cierto es que en Occidente imperan las "modas", y así vimos morir o desaparecer del ojo público géneros como las aventuras gráficas o los buenos juegos de plataformas. Hoy no estamos en pleno auge de los juegos musicales, aunque sabemos que se gestan versiones para la nueva generación de consolas, tanto de Singstar como Rock Band y Amplitude, luego de una exitosa campaña de Kickstarter.

Por Laura Romero
@lauritai68

El imán de lo nuevo

Cinco programas para ver online

A la vieja programación estandarizada se le suma una nueva opción: la del contenido para Internet. En esta nota, una selección de cinco programas para ver online.

Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

Fruto de la proliferación de los productos a la carta, el contenido fragmentado, especializado, instantáneo y on-demand, los programas para ver online están tomando la posta en el mundo del entretenimiento. Sin la necesidad de estar pendientes de horarios, acogiendo la seductora posibilidad de encontrarlos en cualquier momento del día, los programas online se convirtieron en el nuevo cobijo de los inquietos. Muchos andan cumpliendo un doble rol –televisión convencional / televisión vía hipervínculos-, pero todos coinciden en la capacidad de ir más allá de lo evidente. O, al menos, proponen que los ceros y unos no sean sólo ruido entre ese basurero de la historia –un beso grande a Greil Marcus- llamado Internet.



Soy Curioso

En el universo de Clemente Cancela, la cultura pop –que abolla al cine, las figuras de culto, la música de los noventa, el lado B del fútbol- es una excusa –motivo suficiente, pauta superadora- para ejercer un oficio genéticamente preguntón. Y ese límite, que no es territorial sino más bien imaginario, se estira hasta donde dé. Y más, sobre todo, cuando del otro lado está sentada gente que siempre tiene algo interesante para decir. Soy Curioso es la manera en la cual Clemente se (nos) saca algunas dudas. Y cuya punta de lanza se afila bajo una de las premisas fundamentales del mundo del Periodismo: la curiosidad. Con invitados de musculosas vivencias, el clima de entrevistas se construye a partir de preguntas-tópicos que son libradas para que los invitados –de Fabio Zerpa a Daniel Melero, de Ruso Verea a Mauricio Kartún- se fundan y desnuden en su capacidad elocuente de autonarrarse.



Nuevo Cine Argentino

En algún momento de la historia del cine argentino hubo un movimiento que marcó el antes y después de una era. Las problemáticas cotidianas, las reflexiones existenciales, las cadencias narrativas pausadas y un cierto nihilismo producto de ese reservorio de porquerías llamados "años noventa" se estrolaron de cara contra una bajada de línea –anterior- que se movía con ampulosidad sosteniendo discursos llenos de cátedra de vida. Aquí, Sergio Wolf, cineasta, periodista, ex director del BAFICI, tiene la tarea de volver a la búsqueda de esas películas y enfrentarlas con la realidad actual. Más como una suerte de visita guiada que como una road movie romántica, Wolf recorre junto a sus protagonistas los lugares en los que se desarrollaron los hechos, encontrándose con que el pasado no siempre fue mejor, el presente no es una panacea y el futuro puede ser lo que el cine quiera que sea. Eso sí, a tener cuidado con los spoilers.



Anacrogames TV



Cuando Nivel X le soltó la mano a una generación de gamers criados a puros rayos catódicos expulsados por la TV por cable, la sangría se sintió. Muchísimo. Y levantando ese guante –pesadísimo, desde ya; la vara estaba muy alta-, Anacrogames TV intenta respirar con los mismos pulmones que Lionel Campoy y Natalia Dim pero con un F5 de, al menos, una década. Sin ponerse colorados, en su primera emisión –acá se reservaron una quintita en el cielo- reseñan Metal Gear Solid de PlayStation (cuentan un easter egg de los televisores mono y una llamada que el Coronel le hacía al protagonista, Solid Snake). Y sujeto a la misma arquitectura de sus papás ideológicos, el programa cuenta con secciones de novedades, tecnología y mucho de retrogaming. Y, con esta reparación emocional, ya no extrañaremos ese abrazo-hachazo-despedida nerda que decía: "Espero que les haya gustado... chau".



La Clase

Hay programas con invitados que vomitan verdades. Hay programas didácticos. Y está La Clase. Conducido por Carlos Ares –a veces demasiado tentado en subrayar su postura política-, esta clase blanda se torna un Q&A (questions & answers) sólido donde periodistas de las grandes ligas son sometidos a preguntas que hacen alumnos de comunicación. Con buenos momentos de reflexión, estos profesores (no tan) involuntarios explican las distintas instancias del oficio del Periodismo. Y engorda en experiencia cuando abraza una bajada ATP al tratarse de una profesión totalmente compleja. Entre sus luces, sobresale la entrevista con Reynaldo Sietecase y su tesitura a propósito de la conciencia crítica en los medios masivos.



TN Tecno

La casita de la nerdencia criolla es atendida por aquellos dos Tiny Toons tecno que seguro tenés de por ahí: Federico Wiemeyer y Santiago Do Rego. Acá, por caso, se suscribe uno de los bastiones más coherentes del "mundo nerd": lo eran antes de que se ponga de moda, lo serán después. TN Tecno es el equivalente exacto a un resumen pornográfico de la tecnología global: viajan a las convenciones más importantes de la industria, reseñan los últimos celulares, develan las aplicaciones del mañana. Con el carisma de los otrora anticarismáticos, estos hackers-roedores-imposibles muestran la cara más cool de la informática sin ponerse chupines ni hablando como unos gomas. Como decía Manal: "Juega el juego, jugador". Y ellos entendieron todo. [i]





Entrevista con Sebastián Enrique

FIFA 15, Next-Gen de verdad

SEBASTIÁN ENRIQUE ES MÁS ARGENTINO QUE EL PAPA, hincha de Tigre y el Productor principal de FIFA 15. Por eso cuando surgió la chance de tener una conversación por teléfono de media hora en plena época de lanzamiento –el nuevo FIFA ya debería estar disponible para cuando lean esto–, nos pusimos esas medias sin agujeros que guardamos en el fondo del cajón, el reloj de manecitas con malla plateada, el moño, y atendimos la llamada.

Cualquiera que alguna vez haya visto un partido de fútbol, en Old Trafford o el Estadio Vicente López de Platense, nos puede decir que el motor del fútbol es la pasión y EA Sports lo sabe, por eso esta nueva versión del motor Ignite intenta llegar al corazón: "Trabajamos en lo que llamamos Signature Chant, que no es para todas las hinchadas, pero para algunas como la del Manchester City que se agarran del hombro y empiezan a saltar o el "You'll never walk alone" de Liverpool. Además, el nuevo sistema de cámaras ahora detecta dónde está la hinchada más efusiva, y cuando hacés los goles enfoca eso, los comentaristas hablan de ellas, hay mucho más contexto de todo lo que pasa en el partido".

Y esa misma emoción y tensión muchas veces llega al campo: "Cada jugador tiene un estado emocional propio, puede estar contento, triste, frustrado, pero aparte tiene actitudes con otros jugadores. Te doy un ejemplo, si frente al arco un jugador está libre y el que tiene la pelota decide patear en vez de pasársela, la actitud empeora con ese jugador específico." Y lo mismo se aplica para con los rivales; ahora habrá encontronazos, pero la rispidez en el fútbol no es para todos: "En el juego hay atributos como defensa, fuerza, etc.; también tenemos lo que llamamos atributos de mentalidad y entre esos tenemos valores para cuánto reacciona un jugador o cuán calmo es, que utiliza el sistema para decir cómo reacciona cada uno."

Yendo al juego en sí, también hay cambios importantes que se van a sentir: "Le dedicamos mucho tiempo a lo que llamamos Responsiveness. Es decir, si tocás el botón o la palanca, que el jugador responda inmediatamente, porque el año anterior la gente nos hizo saber que no respondían tan bien como les gustaría." Y si les interesa saber si este FIFA es más rápido o más lento, la respuesta puede sorprender: "La velocidad del juego hace muchísimo que no la cambiamos, pero sí el balance. Si uno cambia una mecánica, en realidad lo que afecta es la dinámica. La mecánica es lo que a uno le hace sentir que es más lento o más rápido. Este año, con la mayor respuesta, el juego se siente más rápido."

La hinchada grita y el que siente esa emoción más de cerca es el arquero: "Con lo que era el hardware de la generación pasada, realmente no podíamos lograr más en los arqueros, porque no teníamos la suficiente memoria ni poder de cómputo. Así que, cuando supimos sobre las nuevas consolas, nos pusimos a trabajar en lo que era nuestra visión de los arqueros y tardamos dos años en lograrla."

El fútbol es el deporte del pueblo, y FIFA es el fichín del pueblo, por eso EA Sports escucha la opinión de los fanas: "Siempre tenemos en cuenta el feedback. Si bien tenemos una lista enorme de las cosas que queremos hacer y nunca nos alcanza el tiempo, le prestamos mucha atención a la gente." ¡Gracias Seba! [i]

Por Tomás García
@Zripwud

EA SPORTS | EA SPORTS | FULBITO VIRTUAL | PC, PS3, PS4, X360, XO, WII, 3DS, PSV



Ave César

Un juego de estrategia, roles e intuición

Por Pablo Huerta
Nada que perder | Radio iRed | Miércoles 22 hs

LOS GLADIADORES HABÍAN COPADO LA ARENA, prestos a luchar. Su vida estaba en juego. Pero ninguna acción habría de iniciar sin antes esbozar el saludo protocolar. "¡Ave Caesar!", gritaron al unísono para que el emperador diera la venia.

Por fortuna, los tiempos cambiaron y esas batallas se libran en estadios con deportistas profesionales, sin necesidad de que corra sangre en el suceso, al menos no mucha.

Para nosotros, el desafío será inofensivo (aunque siempre hay malos perdedores). El punto de partida será reunir entre cuatro y siete jugadores, que representarán a importantes familias del imperio romano. ¿El objetivo? Conseguir los favores del emperador. Para ello necesitaremos la ayuda de poderosos personajes, diversos edificios y sobre todo, muchísima estrategia e intuición.

Mecánica

El juego se divide en rondas y cada particEl juego se divide en rondas y cada participante juega su turno en el sentido de las agujas del reloj. El azar define quién da el puntapié inicial, pero luego la dinámica de la partida podrá alterar numerosas veces quien comience cada turno. Las rondas cuentan con dos fases: la de elección de personajes y la de construcción. Cada fase tiene su mazo y reglas específicas.

En la Fase de Elección de Personajes, cada jugador debe definir el rol que representa en esa ronda. Cada ronda da la oportunidad de optar por uno distinto, y la decisión se basará en las habilidades de los personajes disponibles. Se podrá contar con los favores del Sicario, el Espía, el Filósofo, el Procurador, el Arquitecto, el Centurión, el Senador o el Agricultor.

En la Fase de Construcción, cada jugador revela su personaje, roba dos cartas del mazo de Edificaciones, cosecha sus terrenos sembrados (si los hubiere) y tiene la oportunidad de construir una Edificación y/o usar la habilidad del personaje elegido.

Cada Edificación tiene un coste que va de uno a ocho y se paga descartando cartas de la mano. Una vez en juego, los edificios otorgan beneficios y puntos de victoria. El que tenga más puntos cuando un jugador alcance o supere las ochos edificaciones será el ganador.

La habilidad del personaje elegido puede permitir anular a otro personaje, sustraerle cartas de la mano a un rival, jugar primero la siguiente ronda, robar más cartas por turno, construir más y mejores edificios, "atacar" a oponentes, obtener puntos a través de la influencia política o sembrar y cosechar.

Vale aclarar que entre personajes y edificios puede conseguirse mayor presencia militar o política en el juego, como así también recursos, con la consecuente posibilidad de capitalizar dichas ventajas.

La partida dura en total entre 45 y 90 minutos, y está destinada a jugadores mayores de 15 años de edad. Su mecánica sigue la tendencia de los juegos de mesa europeos, con un alto componente estratégico.



Estrategia

Para comenzar, cada jugador roba cuatro cartas del mazo de Edificaciones y se queda con dos. A medida que pasan las rondas habrá que construir de manera inteligente para llegar al total de ocho con ventaja. En este caso si bien hay un poco de azar (nadie está exento de robar mal o de ser víctima del Sicario o del Espía en reiteradas oportunidades), lo fundamental es tener una visión a mediano plazo y en ese sentido ir eligiendo los personajes para mejorar nuestra posición al tiempo de evitar que el rival haga lo propio.

Conclusión

No es un juego innovador en el sentido de la mecánica. Guarda similitudes con otros clásicos del género como Citadels, San Juan (la versión en cartas del Puerto Rico) y 7 Wonders. Pero su virtud pasa por saber combinarlas de manera inteligente. Podría haber resultado en un pastiche engorroso, pero lograron captar lo mejor de cada uno y realizar un producto interesantísimo que recomendamos a cualquier jugador.

Otro aspecto a destacar es que está íntegramente realizado por argentinos, por jugadores que decidieron llevar su pasión un paso más allá y montaron una empresa (el Bureau de Juegos) a tal fin.





Los productos del Bureau de Juegos se consiguen en jugueterías y librerías de todo el país a precios económicos. Quienes deseen averiguar más pueden ingresar a: www.bureaudejuegos.com o visitar su stand en Comicópolis del 18 al 21 de septiembre.

ENTREVISTA

Entrevistamos a Michel Fishman, uno de los creadores de Ave Cesar, junto con Emmanuel Rabell.

¿Cómo nació el Bureau de Juegos y Ave Cesar?

Hace un año y medio, Emmanuel se acercó a mi local de juegos, El Ogro Alegre, y charlando sobre Fobal, un producto con preguntas y respuestas sobre fútbol que él había creado, nació el vínculo que luego dio vida al Bureau.

Ya tenía la idea del Ave César rondando en mi cabeza y con Emmanuel comenzamos a testearla por casi nueve meses hasta lograr el resultado final. Para ello, armamos dos grupos de juego, uno alpha y otro beta. El primero estaba compuesto por jugadores expertos que nos permitieron pulir cuestiones más técnicas, y el otro por amigos “menos gamers” que nos ayudaron a ver esos detalles fundamentales para el público en general.

¿Cómo resultó la experiencia?

Buena. No es fácil ni te vas a hacer rico de entrada, pero esperamos vivir de esto algún día. Por ahora, tenemos cuatro juegos en el mercado (Fobal, Ave César, Shinobi y No Lo Testeamos Ni Un Poco) y planeamos lanzar dos más (la continuación de Shinobi y de NLTNUP). Además, vamos a editar el libro de La Gente Anda Diciendo, con las mejores frases que circularon a partir de la iniciativa en Facebook de capturar lo que las personas dicen en ámbitos públicos.

¿Cómo es que eligen sus productos?

Nuestra idea es hacer y traer juegos diferentes a los que hay, y que nos parezcan muy divertidos. Queremos tener un equilibrio entre juegos simples y para todo el mundo, como el NLTNUP y el Shinobi, con aquellos de estrategia que te exigen un poco más y, quizás, apuntan a un público más gamer, como Ave César.

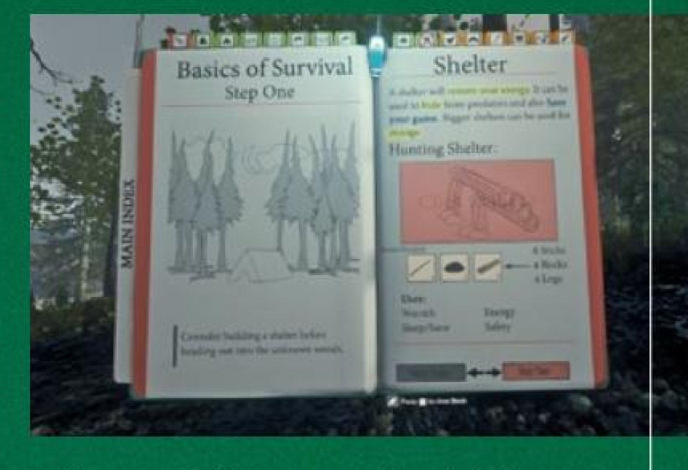
The Forest

El bosque del ourror



***RESGUARDADO DEL FRÍO A LA ORILLA DE UNA CUEVA,** enciende a duras penas un rudimentario fuego. No durará mucho, pero es mejor compañía que su triste encendedor. Sumergido en sus cavilaciones, rememora lo peor: el dolor intenso, los gritos de agonía y los escasos segundos de consciencia que lo dejaron ser testigo de cómo se llevaron al niño, a su niño, ¡Timmy! El accidente dejó secuelas terribles en su psiquis, pero lo peor está por venir. Unos ojos lo observan por entre la espesura del bosque. Están hambrientos de ese sagrado y prohibido manjar de vitalidad. Tienen sed de sangre... y hambre de carne... de carne humana.*

Tal sensación de desesperación es, a grandes rasgos, la que describe una partida de The Forest, videojuego de supervivencia desarrollado por Endnight Games. Su premisa nos coloca en la piel de un hombre que, único sobreviviente de un accidente aéreo, decide explorar el desconocido y desolado lugar donde cayó el avión. No pasará mucho rato hasta que descubra que el mundo donde se ambienta este fichín, un bosque agreste, es hábitat de una tribu caníbal con deseos de probar su suculenta carne. Los jugadores tendremos que ayudar a nuestro protagonista a zafar de esta situación con lo que haya al alcance.



De esta forma, The Forest apuesta por una jugabilidad orientada a la supervivencia y al crafteo, que nos permite crear trampas, refugios y otro tipo de construcciones y objetos que nos serán muy útiles para hacer frente a las distintas amenazas. Porque claro, los caníbales son sólo parte de los peligros que acechan en el bosque. El frío, el hambre y las infecciones nos harán correr peligro y será menester que encontremos la forma de evitarlos o solucionarlos una vez que nos hayan afectado.

The Forest también ofrece su linda cuota de exploración ya que se desenvuelve en un mundo abierto compuesto por escenarios exteriores (que además de bosque incluye costas) y escenarios interiores, donde se despliegan las situaciones más terroríficas. Estos escenarios son cuevas subterráneas distribuidas a lo largo de todo el mapa que nos darán acceso a la guarida de los caníbales donde descubriremos los horrores que perpetran a sus víctimas. Eso, y conocer a otras criaturas bastante más deformes y letales que, para no arruinar sorpresas, no describiremos.

Por el momento este fichín se encuentra en estado Alpha y se puede jugar en Steam bajo el sistema Early Access. No dejen que este factor los eche atrás ya que sus desarrolladores semana a semana agregan nuevo contenido y se las ingenian para que quien juega se sienta partícipe de su desarrollo que, por cierto, progresa a pasos agigantados.

Por Florencia Orsetti
@lunatika_shd

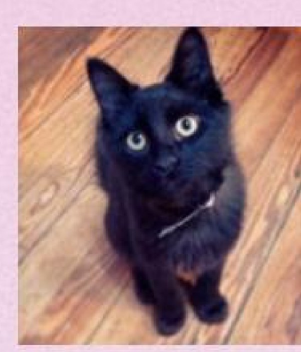
ENDNIGHT GAMES | SURVIVAL HORROR | PC

Esto no es para mí

Capítulo 14: Atajate la viborita

SOY IMÁN, LA MUJER DE MOKI. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene...* años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 7 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre. Y esta es mi condena.

(*) "Cortala, nena, con prenderme fuego" – Imán's mother



El susodicho me miró con ojos de cocker famélico (así, caídos y brillosos) y me pidió una columna más.
–¿Pero? ¿De qué?
–¡Silent Hills o Hohokum! ¡Dale!
–¿El del pasillo y el fantasma? ¡Dejá, juego al otro! ¿Ho-cuánto?

Hace dos meses adoptamos un gato negro: Nelson. Un amorcito que lleva perdidas tres o cuatro vidas... Lo saqué de un refugio, desparasitado (ja) y despulgado (doble ja). Durante cuatro días fue el gato ideal. Juguetón y cariñoso. Un día, se apagó.
Urocultivo, coprocultivo, Nelson no comía ni tomaba. Sólo vomitaba.

–A ver, prendeme la Play y explicame qué tengo que hacer.
(¡Essaaa! ¡Sólo una palanca!)
–Ma, si apretás acá vas más rápido.
–A mí dejame así, que más rápido me mareo.
Ella y él se miran y revolean los ojos... Luego, una pantalla blanca con círculos grises, una especie de lombriz cíclope, multicolor, que serpentea coloreando dichos puntos a medida que los pasa por encima, al compás de una música electrónica muy interesante.
Así, más de 20 minutos dando vueltas sin saber qué hacer, ni cómo hacerlo.
Efecto lava lamp. Me duermo.

Para el quinto día, Nelson estaba casi desahuciado. Comenzamos a darle vitaminas y antibióticos. Un doceavo de pastilla violeta (te encargo cortarla) sumado a un dieciseisavo de pastilla naranja (ol-vi-da-te): una tosesita y un llantito gatunos seguidos de un ¡aghhhh!
–¡AJJJJ! ¡No lo limpio! ¡Canté pri!
–¡Yo menos! –se apuró Nina–. ¿Qué cosa, mami?
–Ufa, che –dijo Moki, resignado–. ¡Angieeee.... se mue-ve!
–¿¿Qué cosa??
–¡El vómito de Nelson!
Un spaghetti-lumbrí de más de 15 cm. de largo nadando inquieto en un lago violeta y naranja.



Cuando logré pasar, la primera pantalla, me enamoré. En Hohokum sos la lombriz y ella de a ratos es una especie de alfombra voladora o tabla de surf sobre la que pasan cosas. Este juego no sé si es sólo eso, creo que es una maravillosa muestra de arte. Cada pantalla es un muestrario de colores plenos y brillantes, un catálogo de tipitos uno más lindo que el otro, animalitos, mundos flotantes entre hojas giratorias, nubes oscilantes y cactus gorditos. De a ratos llevé encima a unos tipitos que buscaban algo que por supuesto tardé mucho en descubrir.
–¡Las semillas, mamá, ahí!
Por eso dije, juntaban las semillas y las plantaban en otros mundos y de ahí crecían barriletes multicolores. También llevé a los mozos de una boda que repartían copitas entre los invitados (baile y fuegos artificiales incluidos) y a unas aspiradoras de hojitas muy cuchicuchis. ¡Todos los personajes tan preciosos, y con una estética tan maravillosa! Todo tan placentero, tan ideal...
–¿Má? ¿La lombriz no es igual al vóm...?
–¡¡NINA!!
Listo, me arruinó el juego una vez más. Dentro mío, las milanesas que suben y bajan.
En mi falda, Nelson, el sobreviviente. ¡Los odio a todos! [i]





Por Angeles Viacava
Imán

Por Durgan A. Nallar | Dan



Mountain

¿Juego o arte interactivo?

EN STEAM *se puede comprar una montaña a un dólar. Es una buena oferta, podría decirse. Algunos dudan de que sea un juego pero lo compraron en una plataforma que, vamos, vende juegos. Se consigue en sabores Android e iOS. A horas de su lanzamiento, la red se llenó de quejas, algunas bastante airadas. "Es una salvapantallas, no un juego", dicen algunos. "Los desarrolladores deberían hacer juegos, no los artistas", agregan otros. "Es un engaño", la mayoría.*

Mountain es una... experiencia, ejem, diseñada por David O'Really, un artista y cineasta irlandés que vive en Los Ángeles. O'Really lo diseñó, al código (y sonido) los hizo un tal Damien Di Fede. Lo importante es... ¿Mountain provoca algo en el que lo "juega"? ¿Sólo produce mufa? Su creador parece disfrutar horrores de los reclamos y promesas de venganza que recibe Mountain en los comentarios de los stores. Según este mico demencial, Mountain es del género "Mountain Simulator, Relax em' up, Art Horror etc" y se despanzurra de la risa cuando contesta con monosílabos a la pregunta: ¿Pero man, qué es esto?

Mountain no es un juego, eso es claro. Para ser un juego, uno debería poder influenciarlo. En este caso, la única dudosa influencia del jugador proviene de dibujar en un trío de espacios en blanco tres conceptos, por ejemplo "amor", "lógica" o "niños", garabatos con los que a continuación –supuestamente– el juego genera un procedimiento parecido a un fractal y de ahí ¡pum! aparece una montaña girando en el vacío del espacio. Como un planetoide en su atmósfera que gira muy suave frente a un cielo estrellado. Y poco más. ¿Qué esperamos que haga?

Uno puede girarla con el mouse, ponerla patas (raíces) arriba, acercarse, alejarse hasta que se vuelve una silueta en su globo de luz. Se puede tocar notitas musicales con el teclado, y eso hace que rote algo más rápido, pero nada más. Eso sí, la montaña atraviesa noches y días, y también estaciones; a veces florece, otras se cubre de nieve. Hay algo más: piensa. Sí, la cosa piensa. Cada tanto arroja un coro y prende unas letras en la pantalla: "Siento una gran serenidad", o "Estoy satisfecha con la noche de este verano", las más inquietantes: "Me siento muy sola" o "No comprendo mi destino". Y así pasan los días para la pequeña montaña. Hay que tenerla en el Escritorio, ahí rotando, y cada tanto uno le pega un vistazo. Un juego no es.

¡Ah, pero luego algo cambia! Comienzan a caer, con golpes atronadores, diversos objetos que se incrustan en la ladera. Botellas con mensajes, neumáticos, dados, tachos de basura, caballos, zapatos de mujer, y quién sabe qué más. Todo al azar, parece. Uno puede arrancarle esas cosas, pero al soltarlas vuelven a caer y allí se quedan, cubriéndola de dolor.

Y entonces la magia. Uno empieza a sentir empatía, la montaña se va arruinando. Las luciérnagas que alumbraban los pinos nocturnos se van. La tormenta arrecia. El sol reseca la cumbre. Y nuestra montaña va muriendo, de a poco, sin que podamos hacer nada. Nada. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Gastón Coconier, Javier Córdoba, Fernando Coun, Emiliano L. D'Andrea, Sebastián Di Nardo, Esteban Echeverría, Facundo Fernández, Santiago Figueroa, Matías García, Tomás García, Pablo Huerta, Lucía Velarde Mulligan, Durgan A. Nallar, Pablo Oliveira, Florencia Orsetti, Hernán Panessi, Carlos Pollastri, Lucas Robledo, Laura Romero, Pablo Salaberri, Ángeles Viacava.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Alvarez & Co., Bureau de Juegos, Electronic Things, Extreme-Box, Compumundo, GIGABYTE, Gráfica Pinter, GTC Ribbon, Intel, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, OKAM Studio, OVNI Press, Samsung, Sony Argentina, Punto. Gaming TV, Square Enix Latin America, Ubisoft.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Mario Marincovich, Walter Costabel, Jonathan Romero, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero, Matías López -Energy- (por tanta magia).

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 4 Nº 21 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores.

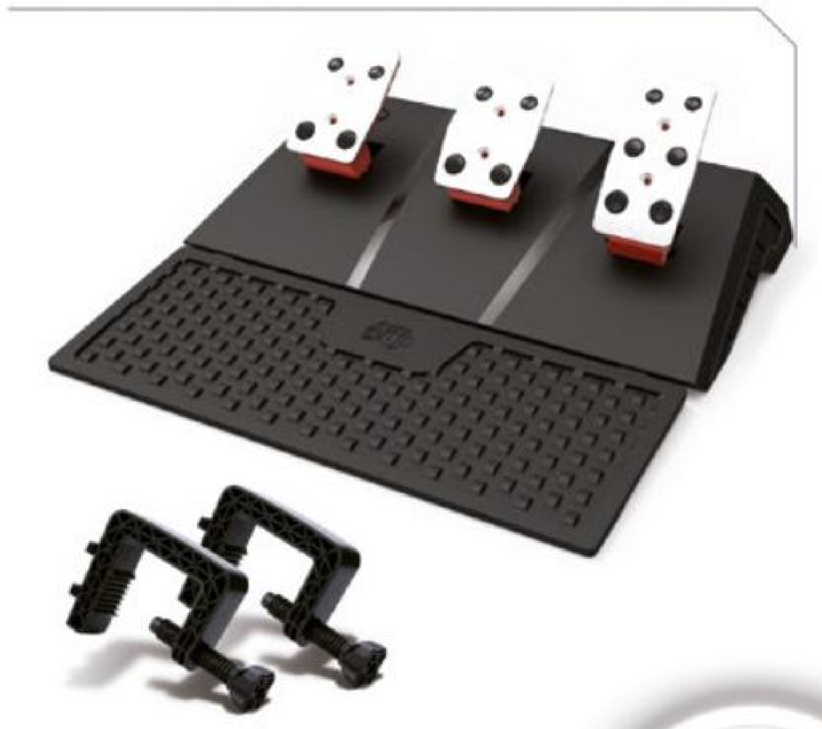
WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
SEPTIEMBRE - OCTUBRE DE 2014

RACE MASTER

Carreras más reales!



3 Aluminium Pedals



Double Rumble

Force FeedBack

- Compatible con PS3 y PC
- Función ForceFeedback
- 2 Modos de juego: Digital y Analógico
- Función vibración (contiene 2 motores internos)
- Ángulo de giro de 270 grados
- 3 niveles de ajuste de sensibilidad
- Palanca de cambios
- Force Feedback: Siente la carrera
- 2 Abrazaderas de fijación



www.levelupworld.com

ACEGAME